



**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI  
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF SISWA DI  
SMP NEGERI 1 KELARA**

**YEYENG SUARNI**

**JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2019**



**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI  
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF SISWA DI  
SMP NEGERI 1 KELARA**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Psikologi Pendidikan dan  
Bimbingan Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Makassar

**OLEH:**

**YEYENG SUARNI**

**JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2019**

## **MOTTO**

*Selesai cepat itu baik, tapi jujur lebih terhormat.*

*(Dra. Tatiana Meidina, M.Si, 2019)*

*”semakin kamu besarkan sabarmu, maka semakin Allah siapkan bahagia yang lebih besar untukmu. Berjuang saja dulu, perkara hasil Allah tidak akan menghinatimu”*

*(Yeyen Suarni, 2019)*

***Kuperuntukkan Karya sederhana ini  
Untuk Ibunda Dan Ayahanda, yang  
Tiada Henti-hentinya memberikan do’a  
Kepada saya dengan penuh Keiklasan  
Serta saudara-saudaraku tercinta.***



EMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN**  
Jalan : Tamalate 1 Tidung Makassar Kode Pos 90222  
Telepon (0411) 884457 Fax. (0411) 883076  
Laman : www.unm.ac.id

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan Judul: **“Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 1 Kelara”**.

Atas nama:

Nama : Yeyeng Suarni  
Nim : 1544040001  
Jurusan/Prodi : PPB (Psikologi Pendidikan dan Bimbingan)  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, naskah skripsi ini berdasarkan pada hasil Ujian Skripsi pada tanggal 16 Desember 2019 telah memenuhi syarat dan dinyatakan **LULUS**.

Makassar, Desember 2019

Pembimbing I

**Prof. Dr. H. Muhammad Arifin Ahmad, MA**  
NIDN: 19500212 197602 1 001

Pembimbing II

**Dr. Abdullah Pandang, M.Pd**  
NIP. 19601231 198702 1 005

Disahkan:  
Ketua Jurusan  
Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

**Drs. Muhammad Anas, M.Si**  
NIP.19601213 198703 1 005





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN  
Kampus Tidung UNM, tlp.884457-883076, fax (0411)883076  
Laman : www.unm.ac.id

### PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 1 Kelara, atas nama Yeyeng Suarni NIM: 1544040001, telah diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan Nomor 8314/UN.36.4/PP/2019 tanggal 06 Desember 2019 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan/Prodi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar pada hari Senin 16 Desember 2019.

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNM



Dr. Abdul Saman, M.Si.,Kons  
NIP. 19720817 200212 1 001

#### Panitia Ujian:

- |                  |  |         |
|------------------|--|---------|
| 1. Ketua         | : Dr. Abdul Saman, M.Si.,Kons            | (.....) |
| 2. Sekretaris    | : Drs. Muhammad Anas, M.Si               | (.....) |
| 3. Pembimbing I  | : Prof. Dr. H. Muhammad Arifin Ahmad, MA | (.....) |
| 4. Pembimbing II | : Dr. Abdullah Pandang, M.Pd             | (.....) |
| 5. Penguji I     | : Dr. Abdullah Sinring, M.Pd             | (.....) |
| 6. Penguji II    | : Dra. Tatiana Meidina, M.Si             | (.....) |

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

**Saya yang bertanda tangan dibawah ini:**

Nama : Yeyeng Suarni

NIM : 1544040001

Jurusan/Prodi : PPB / Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : “Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi  
Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 1  
Kelara”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau mengandung unsur plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, November 2019

Yang membuat Pernyataan

Yeyeng Suarni

1544040001

## ABSTRAK

**YEYENG SUARNI**, 2019. Penerapan teknik *Role Playing* untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara. Dibimbing oleh Prof. Dr. H. Muhammad Arifin Ahmad, MA dan Dr. Abdullah Pandang, M.Pd. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini menelaah Penerapan teknik *Role Playing* untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) gambaran perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah pemberian teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Kelara, 2) gambaran pelaksanaan penerapan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara, 3) pelaksanaan teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen (*Quasi Eksperiment Design*) dalam bentuk *Non equivalent Control group Design*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui Skala dan observasi. Analisis data menggunakan analisis *Statistik* deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan 1) nilai *gain score* pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 41,8 dan nilai *gain score* pada kelompok eksperimen sebesar 7,6. Tingkat perilaku agresif siswa saat *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori tinggi. Pada saat *posttest* tingkat perilaku agresif siswa kelompok eksperimen berada pada kategori rendah dan pada kelompok kontrol tetap berada pada kategori tinggi. 2) Pelaksanaan teknik *role playing* sesuai dengan prosedur yang sudah dirancang. Selama pelaksanaan teknik *role playing*, partisipasi siswa berada pada kategori sangat tinggi 3) penerapan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa secara signifikan di SMP Negeri 1 Kelara.

## PRAKATA

Alhamdulillah Rabbil Alamin, Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa penulis haturkan, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini berjudul “Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 1 Kelara”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan sebagai persyaratan dalam penyelesaian studi pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai hambatan dan tantangan. Baik itu dalam proses pengumpulan bahan, pelaksanaan, maupun penyusunannya. Namun berkat bimbingan, motivasi, dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak, segala hambatan dan tantangan dapat teratasi. Oleh karena itu, maka sepantasnyalah dengan hormat penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Muhammad Arifin Ahmad, MA dan Dr. Abdullah Pandang M.Pd. masing-masing selaku pembimbing I dan II, yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis mulai dari penyusunan usulan penelitian hingga selesainya skripsi ini.

Selanjutnya ucapan terimakasih pula penulis tujukan kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP. sebagai Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti proses perkuliahan pada

program studi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB) Fakultas Ilmu Pendidikan.

2. Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, Dr. Mustafa, M.Si sebagai Wakil Dekan I, Dr. Pattaufi, M.Si, sebagai Wakil Dekan II, dan Dr. Ansar, M.Si sebagai Wakil Dekan III. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan layanan akademik, administrasi, dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Drs. H. Muhammad Anas, M.Si dan Sahril Buchori, S.Pd, M.Pd, masing-masing sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, yang penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, khususnya pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Drs. Amran selaku kepala SMP Negeri 1 Kelara atas izin mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin beserta semua guru dan staf di SMP Negeri 1 Kelara atas kesediaanya untuk memberikan informasi dan bantuan yang peneliti butuhkan
6. Teristimewa untuk kedua Orang tuaku tercinta, Ayahanda Jamaluddin dan Ibunda Maisa yang telah begitu sabar dalam merawat dan membesarkan penulis dengan ketulusannya mencurahkan cinta, kasih sayang dan perhatiannya disertai

dengan iringan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya. Semoga ananda dapat membalas setiap tetes demi tetes keringat yang tercurah demi membimbing ananda menjadi seorang manusia yang berguna .

7. Saudariku, Salmawati, Irmawati dan Sukmawati yang telah memberikan do'a dan kasih sayangnya, serta dukungan dan motivasi serta semangat yang diberikan kepada penulis.
8. Teman-teman mahasiswa PPB FIP UNM terkhusus untuk teman-teman *Experience* Angkatan 2015, terutama untuk kelas A atas dukungan, do'a, persaudaraan dan pengorbanannya.
9. Sahabat-sahabat terbaik: Nurhidayah, Salmi, Anita Febriani Zainal, yang tidak sempat tertuliskan namanya satu persatu, terima kasih atas bantuannya, setiap canda tawa, keusilan, berbagai pengalaman susah senang terlewati bersama yang tak akan kulupakan dan akan selalu terkenang, segala bentuk perhatian, kerjasama, serta dukungan dari kalian.
10. Sahabat-sahabat yang mendukung dan selalu setia menemani di luar proses penulisan: Ainah Fatya, Nira, A. Jumiati, Magfiratul Hidayah, Ria Murti Nasar, Nirlely Ningsih, Wati dan Mirna Wati.
11. Teman-teman KKN-PPL SMPN Rappang, Syamsul Bahri, Harun Yusuf, ST. Hartina Tahir, Andi Irma Suryani, Andi Indri Ayu Lestari, Meriandani, Nurhikmah, dan Rahma Wati. Terima kasih atas doa, kerjasama, persaudaraan dan dukungannya.

12. Terima kasih buat siswa yang selaku subjek penelitian ini, yang sudah berpartisipasi dalam penelitian saya, semoga nantinya bisa sukses, tumbuh menjadi anak soleh dan soleha serta membanggakan orangtua.
13. Kepada semua pihak yang tidak sempat saya sebutkan namanya, namun telah membantu penulis dalam penyelesaian studi.

Kepada semua pihak yang tercantum di atas, semoga mendapat imbalan yang setimpal dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dan informasi bagi pembaca, dan semoga kebaikan dan keikhlasan serta bantuan dari semua pihak bernilai ibadah di sisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Aamiin.

Makassar, Desember 2019

**Peneliti**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Konsep Dasar Perilaku agresif	9
a. Pengertian Agresif	9
b. Jenis-jenis Perilaku Agresif	11
c. Aspek-aspek Perilaku Agresif	12



d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif	13
e. Dampak Perilaku Agresif	16
2. Konseling Kelompok	17
a. Pengertian Konseling Kelompok	17
b. Tujuan Konseling Kelompok	18
c. Pelaksanaan Konseling Kelompok	19
3. Konsep Dasar <i>Role Playing</i>	24
a. Definisi <i>Role Playing</i>	24
b. Tujuan Teknik <i>Role Playing</i>	27
c. Langkah-langkah Teknik <i>Role Playing</i>	28
d. Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i>	31
e. Kelebihan dan Kekurangan Teknik <i>Role Playing</i>	32
B. Kerangka pikir	33
C. Hipotesis	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan jenis penelitian	37
B. Variable Dan Desain Penelitian	37
C. Definisi Operasional dan Variabel	38
D. Populasi Dan Sampel	38
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	44

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	48
1. Gambaran Tingkat Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 1 Kelara	48
2. Gambaran Konseling Kelompok Dengan Teknik <i>Role Playing</i>	53
3. Uji Hipotesis	66
B. Pembahasan	68
1. Gambaran Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 1 Kelara.	
2. Gambaran Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i> di SMP Negeri 1 Kelara	
3. Penerapan Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 1 Kelara	
4. Keterbatasan penelitian	

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87
RIWAYAT HIDUP	

## DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Nama Lampiran	Halaman
1.	Tabulasi Pra Penelitian	87
2.	Rekap Pitulasi Penelitian	88
3.	Jadwal Pelaksanaan	93
4.	Skenario	94
5.	RPBK	99
6.	Kisi- kisi Angket Perilaku Agresif Sebelum Uji Coba	119
7.	Skala Penelitian Sebelum Uji Coba	120
8.	Uji Validasi Ahli	123
9.	Tabulasi Uji Lapangan	125
10.	Hasil Uji Realibilitas lapangan	126
11.	Hasil Uji Validasi lapangan	127
12.	Kisi- kisi Skala Setelah Uji Coba	129
13.	Skala Setelah Uji Coba	130
14.	Data Preetest Kelompok Eksperiment	132
15.	Data Preetest kelompok Control	133
16.	Data Posttest Kelompok Eksperiment	134
17.	Data Posttest Kelompok Control	135
18.	Data Hasil Penelitian	136
19.	Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Eksperiment	139
20.	Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Kontrol	141

21.	Uji Homogenitas	143
22.	Uji Normalitas	144
23.	Uji t ( t-test)	145
24.	Evaluasi	146
25.	Hasil Pedoman Observasi	147
26.	Kategori Tingkat <i>Role Paying Technique</i> Pada siswa	154
27.	Analisis Individual	155
28.	Dokumentasi	156
29.	Pengajuan Judul	168
30.	Surat Keterangan	169
31.	Surat Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi	170
32.	Persetujuan Pembimbing	171
33.	Pengesahan Usulan Penelitian	172
34.	Permohonan Izin Melakukan Penelitian	173
35.	Izin Penelitian (BKPMMD)	174
36.	Izin Penelitian (Kab. Jeneponto)	175
37.	Surat Rekomendasi dari Sekolah	176
38.	Riwayat Hidup	177

## DAFTAR TABEL

Nomor	Nama Tabel	Halaman
2.1	Tahapan-Tahapan Pelaksanaan <i>Role Playing</i>	30
3.1	Desain Penelitian	38
3.2	Penyebaran Siswa Yang Menjadi Penelitian	39
3.3	Penyebaran Siswa Yang Menjadi Sampel Penelitian	40
3.4	Penyebaran Kelompok Penelitian	41
3.5	Pembobotan Angket	42
3.6	Hasil Uji Reabilitas	43
3.7	Kriteria Penentuan Hasil Uji Observasi	44
3.8	Tabel Uji Normalitas	46
3.9	Tabel Uji Homogenitas	47
4.1	Data Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 1 Kelara Kelompok Eksperimen <i>Preetest</i> Dan <i>Posttest</i>	49
4.2	Penurunan Umum Tingkat Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 1 Kelara	50
4.3	Data Perilaku Agresif di SMP Negeri 1 Kelara Kelompok Kontrol <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	52
4.4	Kecenderungan Umum Tingginya Perilaku Agresif	53
4.5	Data Tingkat Partisipasi Siswa Mengikuti Kegiatan <i>Teknik Role Playing</i>	66
4.6	Output Hasil Analisis Uji Hipotesis Berdasarkan Spss 16.00 For Windows	67

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada hakikatnya aktivitas pendidikan selalu berlangsung dengan melibatkan unsur subjek atau pihak-pihak sebagai faktor penting. Subjek yang terlibat dalam proses pendidikan tersebut disebut peserta didik. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan. Istilah peserta didik pada pendidikan formal atau sekolah jenjang dasar dan menengah dikenal dengan nama anak didik atau siswa. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam dirinya baik menyangkut aspek moral, sepiritual, emosional, sosial maupun intelektual.

Pada siswa Sekolah Menengah Pertama berusia 12 tahun sampai 15 tahun. Mereka membutuhkan bimbingan dan arahan dari pihak keluarga dan sekolah agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Siswa sekolah menengah pertama biasanya merupakan remaja yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak. Dalam tugas perkembangannya pada usia remaja salah satunya siswa mampu mengendalikan diri atas dasar prinsip atau falsafah hidup.

Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Masa transisi ini seringkali menghadapi individu yang bersangkutan pada situasi yang membingungkan, di satu pihak ia masih kanak-kanak, tapi di

lain pihak ia harus bertingkah laku seperti orang dewasa. Situasi-situasi yang menimbulkan konflik seperti ini, sering mengakibatkan perilaku yang aneh, canggung dan kalau tidak di kontrol bisa menjadi kenakalan. Dalam usahanya dalam mencari identitas dirinya sendiri, seorang remaja sering membantah orang tuanya karena ia mulai memiliki pendapat sendiri, cita-cita serta nilai-nilai sendiri yang berbeda dengan orang tuanya. Menurut pendapatnya orang tua tidak dapat lagi dijadikan pegangan, sebaliknya untuk berdiri sendiri ia belum cukup kuat, karena itu ia mudah terjerumus kedalam kelompok remaja dimana anggota-anggotanya memiliki persoalan yang sama. Dalam kelompok-kelompok itu mereka bisa saling memberi dan mendapat dukungan mental. Kalau kelompok remaja itu melakukan sesuatu, misalnya kenakalan atau perkelahian, maka selalu dilakukan berkelompok. Anggota-anggota kelompok yang seperti itu jarang yang berani berbuat sesuatu secara perorangan.

Perbedaan pendapat dan perbedaan nilai-nilai antara remaja dan orang tua mengakibatkan remaja tidak selalu mau menurut pada orang tua. Menghadapi remaja, orang tua secara bujaksana harus sedikit demi sedikit melepaskan kontrolnya, agar anak tersebut benar-benar dapat berdiri sendiri jika telah dewasa. Orang tua yang mau mempertahankan otoritasnya meskipun anak sudah dewasa, akan menghadapi kenyataan bahwa anak tersebut selamanya akan tetap tergantung pada orang tuanya, tidak pernah menjadi dewasa sepenuhnya dalam kepribadiannya.

Masa remaja, menurut Mappiare (Gerungan, 2010), berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai 23 tahun

bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir. Menurut hukum di Amerika Serikat saat ini, individu di anggap telah dewasa apabila telah mencapai usia 18 tahun, dan bukan usia 21 tahun seperti ketentuan sebelumnya, Hurlock (Ali dan Asrori, 2006). Tingkat-tingkat perkembangan dalam masa remaja dapat dibagi-bagi dalam berbagai cara. Salah satu pembagian tahapan perkembangan remaja disampaikan oleh “*the American School Counselor (Association ASCA)*,” yang terdiri atas tahap-tahap sebagai berikut; (1) remaja awal, 12-14 tahun; (2) remaja pertengahan, 15-16 tahun, dan (3) remaja akhir, 17-19 tahun (Sarwono, 2014).

Seluruh proses yang di kemukakan oleh ASCA tersebut berlangsung selama sekitar tujuh tahun. Akan tetapi, kenyataan bisa lebih daripada itu. Remaja awal bisa saja dimulai sejak sebelum umur 12 tahun. Bkan karena *manarcho* (haid pertama) atau mimpi basah pertama yang datang lebih awal, akan tetapi media massa dan iklan-iklan menggiring anak-anak untuk cepat-cepat menjadi remaja. Maka, sejak lahir 1980-an atau awal 1990-an, di kota-kota besar Indonesia timbul gejala ABG (Anak Baru Gede), yaitu anak-anak seusia praremaja awal atau remaja awal, yang berlagak seperti dewasa muda, dan biasanya mereka berkeliaran di mall-mall atau tempat-tempat berkumpulnya anak muda (Sarwono, 2014).

Tugas-tugas perkembangan remaja (Yusuf dan Sugandi, 2016) adalah mencapai kematangan dalam beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mencapai kematangan berperilaku etis, mencapai kematangan



emosi, mencapai kematangan intelektual, memiliki kesadaran tanggung jawab sosial, mencapai kematangan perkembangan pribadi, mencapai kematangan hubungan dengan teman sebaya, memiliki kemandirian perilaku ekonomis, mencapai kematangan dalam pilihan karir, mencapai kematangan dalam kesiapan diri untuk menikah dan hidup berkeluarga (khususnya remaja akhir).

Bimbingan dan konseling mempunyai peranan yang sangat penting dalam pendidikan, yaitu untuk membantu siswa dalam mengadakan penyesuaian diri dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya secara optimal dalam bidang pribadi, sosial, belajar, dan karir melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung. Keberhasilan pelayanan bimbingan dan konseling dapat dilihat dari perubahan perilaku yang ditunjukkan siswa ke arah positif, seperti berkurangnya jumlah siswa yang menunjukkan perilaku agresif. Khususnya perilaku agresif yang terjadi di sekolah.

Perilaku agresif pada umumnya dipahami sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk merugikan atau melukai orang lain. Perilaku ini termasuk perilaku yang tidak diterima oleh lingkungan sosial. Kecenderungan untuk memperlihatkan perilaku agresif tersebut pada umumnya muncul secara mencolok pada masa kanak-kanak. Oleh karena itu, interaksi sosial yang terjadi pada anak-anak seringkali di tandai dengan munculnya perilaku agresif seperti misalnya marah, bermusuhan, bertengkar, mengancam orang lain, membanting mainan, atau menyerang secara fisik.

Dari berbagai hasil penelitian sebelumnya terkait masalah agresif, salah satunya pernah dilakukan oleh Karunta (2016), menyimpulkan bahwa penerapan

teknik permainan simulasi dapat menurangi kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 33 Makassar.

Berdasarkan hasil kunjungan awal di SMP Negeri 1 Kelara yang dilakukan oleh peneliti pada hari senin tanggal 4 Maret 2019, diketahui terdapat perilaku negatif siswa yakni kecenderungan berperilaku agresif baik saat proses belajar mengajar berlangsung maupun saat jam istirahat. Hasil tersebut diperoleh melalui wawancara dengan guru BK, wali kelas dan pembagian angket kepada siswa kelas VII dan VIII. Guru Bk mengungkapkan bahwa ada beberapa siswa yang sudah beberapa kali dilaporkan oleh guru mata pelajaran, wali kelas dan teman kelasnya perihal perilaku agresif dengan gejala suka berkata kasar, memanggil temannya dengan nama orang tua atau sebutan lain yang tidak disukai, memukul dan mengajak anggota kelompoknya untuk menjauhi temannya. Sejalan dengan pernyataan guru BK, wali kelas juga mengungkapkan bahwa ada beberapa siswa yang sering melakukan perilaku agresif seperti mengajak gengnya untuk menjauhi temannya dan memanggil temannya dengan sebutan yang tidak disukai hampir disetiap jam pelajaran. Saat jam istirahat seringkali memanggil temannya dengan nama orang tua, berkata kasar kepada temannya dan bahkan memukul temannya. Senada dengan hasil wawancara diatas, hasil angket menunjukkan bahwa ada beberapa peserta didik teridentifikasi memiliki kecenderungan berperilaku agresif. Hal ini terjadi karena adanya faktor pembiasaan, faktor lingkungan dan faktor tontonan ditelevisi.

Pencegahan dan penanganan perilaku agresif perlu adanya usaha dan tindakan secara langsung guna mengatasi perilaku agresif siswa karena jika hal ini

dibiarkan maka siswa akan kesulitan dalam hubungan sosialnya dengan orang lain, dan korban dari perilaku agresif ini akan di jauhi oleh teman-temannya, merasa terabaikan, merasa tidak enak dan merasa tertekan. Sebelum masalah ini terjadi terus menerus, beberapa tindakan dalam bimbingan dan konseling dapat dilakukan guna mengentaskan permasalahan perilaku agresif pada siswa. Salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan Teknik *Role Playing*. Karena dengan menggunakan teknik *role playing* siswa dapat merasakan perasaannya jika berkata kasar, memukul dan dihina oleh orang lain.

Menurut James dan Gilliland *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 (Erford, 2015). Dalam sebuah *Role Playing*, klien dapat melakukan perilaku yang telah di putuskan di lingkungan yang aman dan bebas beresiko. *Role Playing* adalah campuran antara “terapi *conditioned refleks* (refleks terkondisi) dari satler, teknik Psokodrama dari Moreno, dan *fixed role therapy* (terapi peran tetap) dari Kelly” Hackney dan Cormier (Erford, 2015).

Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Munir, Syahrul dan Yun (2016) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam data pra tindakan terdapat persentase perilaku agresif nonverbal subjek sebesar 59% selama satu minggu. Setelah dilaksanakan siklus I, persentase perilaku agresif non-verbal berkurang sebesar 47.46%. Sedangkan pada siklus II selama dua minggu pelaksanaan layanan, persentase perilaku agresif non-verbal berkurang sebesar

64.52%. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat keberhasilan dari pelaksanaan *role playing* pada siklus II yang telah diperbaiki berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif non-verbal pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Palu.

Berdasarkan uraian di atas, teknik *role playing* diharapkan dapat membantu mengurangi kecenderungan perilaku agresif, maka peneliti mencoba menerapkan teknik *role playing* untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah gambaran perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah pemberian teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Kelara?
2. Bagaimanakah pelaksanaan penerapan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara?
3. Apakah teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui gambaran perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah pemberian teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Kelara.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara.

3. Untuk mengetahui teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi kita semua, terutama dalam manfaat teoritis dan praktis.

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan dan dukungan teoritis dalam bidang bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang pribadi dan sosial.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa hasil penelitian ini dapat membantu untuk mengurangi perilaku agresif sehingga perilaku tersebut dapat diubah
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini merupakan salah satu mode pemanfaatan metode *role-playing* sebagai salah satu metode.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana atau model pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kepribadian anak menjadi pribadi yang mempunyai tanggung jawab dan memiliki perilaku yang sopan dan santun.
- d. Bagi Mahasiswa, diharapkan dijadikan sebagai bahan pelajaran dan referensi dalam melakukan tugas sebagai guru BK kelak.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR**

#### **A. Tujuan Pustaka**

##### **1. Konsep Dasar Agresif**

###### **a. Pengertian Agresif**

Istilah agresi sering kali disama artikan dengan agresif. Agresif adalah kata sifat dari agresi. Istilah agresif sering kali digunakan secara luas untuk menerangkan sejumlah besar tingkah laku yang memiliki dasar motivasional yang berbeda-beda dan sama sekali tidak mempresentasikan agresif atau tidak dapat disebut agresif dalam pengertian yang sesungguhnya. Dengan menggunakan istilah agresif yang simpang siur dan tidak konsisten, penguraian tingkah laku yang termasuk dalam kategori agresif menjadi kabur, dan karenanya menjadi sulit untuk memahami apa dan bagaimana itu disebut tingkah laku agresif atau agresi, Koeswara (Kalsum dan Jauhar, 2014).

Baron (Anas, 2007) mengartikan agresi sebagai tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan orang lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Myers (Kalsum dan Jauhar, 2014) mengatakan tingkah laku agresif adalah tingkah laku fisik atau verbal untuk meukai orang lain. Menurut Dollar dan Miler (Kalsum dan Jauhar, 2014), agresi merupakan pelampiasan dari perasaan frustrasi. Menurut Berkowitz (Kalsum dan Jauhar, 2014), agresi merupakan suatu bentuk perilaku yang mempunyai nait tertentu untuk melukai secara fisik atau psikologis pada diri orang lain. Murray

(Kalsum dan Jauhar, 2014) mengatakan bahwa agresi adalah suatu cara untuk mengatasi perlawanan dengan kuat atau menghukum orang lain. Perilaku agresif adalah perilaku yang ditujukan untuk menyakiti individu lain Anderson dan Bushman (Gading, 2017) atau perilaku yang ditujukan untuk menimbulkan kerusakan, untuk menimbulkan kehancuran, serta untuk mengambil harta benda milik orang lain Rahman (Gading, 2017).

Pada umumnya orang akan merasa agresif terhadap sumber serangan. Demikian juga dengan berbagai rangsangan yang tidak disukai dapat menimbulkan agresi. Motif yang tampak atau maksud dibalik tindakan orang lain, terutama jika secara potensial bersifat provokatif, seringkali jauh lebih penting dalam mempengaruhi kita untuk bertindak agresif. Salah satu akibat dari kecenderungan membalas ini adalah adanya kekerasan yang tidak berkembang.

Salah satu prinsip dalam psikologi adalah bahwa frustrasi cenderung membangkitkan perasaan agresif. Frustrasi adalah gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Bila seseorang hendak pergi ke suatu tempat, melakukan sesuatu atau menginginkan sesuatu dan kemudian dihalangi frustrasi. Selanjutnya adalah peran atribusi, yang menyatakan bahwa suatu kejadian akan menimbulkan amarah dan perilaku agresif bila korban mengamati serangan atau frustrasi itu dimaksudkan sebagai tindakan yang menimbulkan bahaya. Orang tidak selalu berperilaku agresif bila marah, meskipun biasanya mereka merasa terdorong untuk melakukannya. Mungkin juga orang bertindak agresif tanpa marah (Widyastuti, 2014).



Dari berbagai perumusan agresif yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa agresif adalah tingkah laku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun psikis.

#### **b. Jenis-jenis Perilaku Agresif**

Menurut Anas(2007), agresi dapat dikelompokkan menjadi agresi verbal dan agresi fisik. Agresi verbal adalah agresi yang dilakukan dengan menggunakan bahasa atau isyarat-isyarat lainnya, seperti menghardik, memarahi, mencela, dan sebagainya. Agresi fisik yaitu agresi yang dilakukan dengan tindakan fisik, misalnya memukul, menendang dan sebagainya, Ormrod (2008) mengemukakan lima jenis perilaku agresif yaitu;

- 1) Agresi fisik; tindakan yang berpotensi menimbulkan cedera fisik,
- 2) Agresi relasional; tindakan yang dapat mengganggu hubungan yang harmonis di antara individu yang lebih luas,
- 3) Agresi proaktif; agresi yang disengaja terhadap orang lain sebagai cara mencapai tujuan yang diharapkan,
- 4) Agresi reaktif; respons agresif terhadap frustrasi atau provokasi,
- 5) Bully; anak-anak ataupun orang dewasa yang seringkali mengancam, mengusik, atau melukai siswa tertentu.

Baron dan Byrne (Gading,, 2017) membedakan perilaku agresif dengan 8 jenis yaitu:

- 1) perilaku agresif langsung-aktifverbal
- 2) perilaku agresif tak langsung-aktif-verbal
- 3) perilaku agresif langsung-pasif-verbal

- 4) perilaku agresif tak langsung-pasif-verbal
- 5) perilaku agresif langsung-aktif-nonverbal
- 6) perilaku agresif tak langsung-aktif-nonverbal
- 7) perilaku agresif langsung-pasif-nonverbal
- 8) perilaku agresif tak langsung-pasif-nonverbal.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang jenis-jenis perilaku agresif, maka pada hakikatnya berbagai jenis perilaku agresif yang dilakukan baik di sengaja maupun tidak disengaja.

### **c. Aspek-aspek Perilaku Agresif**

Buss dan Perry (Oktavia dan Indrijati, 2014) mengatakan lebih lanjut bahwa terdapat empat dimensi agresi yang dapat digunakan untuk melihat perilaku agresif secara umum:

- 1) Agresi fisik, yaitu kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik sebagai ekspresi kemarahan
- 2) Agresi verbal, yaitu kecenderungan untuk menyerang orang lain atau memberi stimulus yang merugikan dan menyakitkan orang tersebut secara verbal yaitu melalui kata-kata atau melakukan penolakan
- 3) Kemarahan, yaitu representasi emosi atau afektif berupa dorongan fisiologis sebagai tahap persiapan agresi
- 4) Permusuhan, yaitu perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek perilaku agresif meliputi agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan.

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif**

Dalam menguraikan alasan-alasan dan tindakan-tindakan agresif itu, para ahli psikologi telah menjelakannya dengan sebuah teori yang disebut teori frustrasi yang menimbulkan agresi. Orang-orang mengalami frustrasi apabila maksud-maksud dan keinginan-keinginan yang diperjuangkan dengan intensif mengalami hambatan atau kegagalan. Sebagai akibat dari frustrasi itu, mungkin akan timbul perasaan-perasaan jengkel atau perasaan-perasaan agresif. Perasaan-perasaan agresif ini kadang dapat disalurkan kepada upaya yang positif tetapi seringkali perasaan tersebut meluap-luap dan mencari *outlet*-nya, jalan keluarnya, sampai dipuaskannya pada tindakan-tindakan yang agresif.

Apabila seseorang secara pribadi mengalami frustrasi yang ingin dipuaskannya secara agresif, ia mungkin menendang kursinya, atau memukul aningnya, atau memperlihatkan kejengkelannya dengan cara lain. Akan tetapi, apabila sekelompok orang mengalami frustrasi tertentu yang menimbulkan agresi, maka dengan sangat mudah perasaan-perasaan agresif tersebut dihadapkan pada sekelompok lain yang diprasangkainya yang lalu diserangnya secara kurang atau lebih intensif. Demikianlah kiranya kejadian-kejadian psikis yang membelakangi tindakan-tindakan diskriminatif atau tindakan agresif yang terhadap orang-orang dari golongan yang dikenai prasangka sosial. Teori ini disebut juga *scape-goatism* atau teori mencari kambing hitam.

Jelas kiranya bahwa tindakan-tindakan agresif semacam ini bukan lagi berdasarkan alasan-alasan yang rasional, melainkan berdasarkan perasaan-perasaan tertentu (agresivitas, amarah, kejengkelan) yang tidak dapat disalurkan

secara wajar, tetapi meluap keluar mencari kambing hitamnya dan menyerangnya. Dan, kambing hitam itu biasanya golongan-golongan yang dikenai prasangka sosial (Gerungan, 2010).

Beberapa penyebab perilaku agresif yang dikemukakan oleh Anantasari (2006), yakni:

a. Faktor Psikologis

Faktor psikologis terdiri dari perilaku naluriah dan perilaku yang dipelajari. Perilaku naluriah menurut Freud terdapat dua macam, yaitu eros dan thanatos. Perilaku agresif terutama thanatos, yaitu energi yang tertuju untuk perusakan atau pengakhiran kehidupan. Perilaku yang dipelajari menurut Bandura sehubungan dengan perilaku agresif, yaitu perilaku tersebut dipelajari oleh seseorang melalui pengalaman pada masa lalu.

b. Faktor Sosial

Faktor sosial terdiri dari frustrasi, provokasi langsung, dan pengaruh tontonan. Perilaku agresif merupakan salah satu akibat dari frustrasi yang dialami seseorang tetapi tidak semua frustrasi menimbulkan perilaku agresif karena dapat mengarah ke perilaku yang lain sebagai bentuk provokasi langsung dapat memicu perilaku agresif. Pengaruh tontonan kekerasan di televisi bersifat kumulatif, artinya semakin panjang tontonan kekerasan maka semakin meningkatkan perilaku agresif.

c. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan meliputi pengaruh polusi udara, kebisingan, dan kesesakan karena jumlah manusia yang terlalu banyak sehingga memicu terjadinya perilaku agresif.

d. Faktor Situasional

Rasa sakit dan nyeri yang dialami manusia dapat mendorong manusia melakukan perilaku agresif.

e. Faktor Biologis

Para peneliti yang menyelidiki kaitan antara cedera kepala dan perilaku agresif mengindikasikan kombinasi pencederaan fisik yang pernah dialami dan cedera kepala, mungkin ikut menyebabkan munculnya perilaku agresif.

f. Faktor Genetik

Pengaruh faktor genetik antara lain ditunjukkan oleh kemungkinan yang lebih besar untuk melakukan perilaku agresif dari kaum pria mempunyai kromosom XYY.

Menurut Moyer (Anas, 2007), teori-teori agresi dapat diklasifikasikan dalam tiga kelompok teori, yaitu:

1) Teori-teori biologi

Teori ini menekankan pada urutan stimulus respon yang agresif sebagai suatu pembawaan. Teori ini melihat bahwa agresi ditentukan oleh proses-proses tertentu yang terjadi pada otak dan susunan saraf tertentu, dalam hal ini berkaitan dengan genetika atau bawaan. Menurut pandangan ini terdapat bawaan yang menyebabkan mudah-tidaknya seseorang bertindak agresi.

## 2) Teori-teori dorongan

Teori ini memandang bahwa agresi diakibatkan oleh adanya suatu dorongan baik yang bersumber dari individu maupun dari luar individu.

## 3) Teori-teori belajar sosial

Teori ini menekankan adanya proses belajar melalui observasi pengamat terhadap perilaku agresi. Jadi perilaku agresi ditentukan oleh hasil belajar tentang agresi.

### **e. Dampak perilaku agresif**

Anantasari (2006) menjelaskan dampak bagi korban perilaku agresif sebagai berikut:

- 1) Perasaan tidak berdaya.
- 2) Kemarahan setelah menjadi korban perilaku agresif.
- 3) Ketidakmampuan mempercayai orang lain dan ketidakmampuan menggalang relasi dekat dengan orang lain.
- 4) Keterpakuan pada pikiran tentang tindakan agresif atau kriminal.
- 5) Hilangnya keyakinan bahwa dunia dapat berada dalam tatanan yang adil.

Selain itu Anantasari (2006) juga menjelaskan dampak bagi pelaku perilaku agresif sebagai berikut :

#### 1) Ketergantungan pada Perilaku

Ketika banyak hal diperoleh lewat perilaku agresif (penghargaan, kesenangan, dan sebagainya) seorang anak cenderung melestarikan perilaku ini dalam hidupnya.

## 2) Menjadi Perilaku Fondasi

Kecenderungan banyak melakukan perilaku agresif pada masa kanak-kanak sebenarnya dapat menjadi fondasi bagi dilakukannya berbagai perilaku agresif di masa dewasa.

## 3) Menjadi Model yang Buruk

Dilakukannya perilaku agresif oleh seorang anak ternyata memiliki dampak sosial. Yang paling jelas adalah ketika perilaku ini menjadi model perilaku ideal yang kemudian ditiru oleh anak-anak yang lain.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif tidak hanya berdampak bagi pelaku saja, tetapi juga berdampak buruk bagi korban dan lingkungan sosial.

## **2. Konseling Kelompok**

### **a. Pengertian Konseling Kelompok**

Romlah (Karunta, 2016) mengemukakan bahwa konseling kelompok adalah usaha bantuan yang diberikan pada individu dalam suasana kelompok yang bersifat pencegahan serta perbaikan agar individu yang bersangkutan dapat menjalani perkembangan dengan lebih mudah.

Pegertian lain tentang konseling kelompok juga dikemukakan oleh Hallen (Karunta, 2016) yang mengatakan bahwa “konseling kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa memperoleh kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan permasalahan yang dialaminya melalui dinamika kelompok, masalah yang di bahas itu adalah masalah pribadi yang di alami masing-masing anggota kelompok”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa konseling kelompok adalah usaha bantuan yang diberikan kepada individu dalam bentuk kelompok yang bersifat pencegahan serta perbaikan agar individu yang bersangkutan dapat mengalami perkembangan dan pertumbuhannya dengan lebih mudah.

#### **b. Tujuan Konseling Kelompok**

Tujuan konseling kelompok yaitu membantu individu untuk memahami diri dengan lebih baik dan membantu menemukan penyelesaian atas berbagai kesulitan yang dihadapi.

Menurut Winkel (2004) tujuan layanan konseling kelompok, yaitu:

1. Masing-masing anggota kelompok memahami dirinya dengan baik dan menemukan dirinya sendiri. Berdasarkan pengalaman diri itu lebih rela menerima dirinya sendiri dan lebih terbuka terhadap aspek-aspek positif dalam kepribadiannya.
2. Para anggota kelompok mengembangkan kemampuan berkomunikasi satu sama lain sehingga mereka dapat saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan yang khas untuk fase perkeangan mereka.
3. Para anggota kelompok memperoleh kemampuan mengatur dirinya sendiri dan mengarahkan hidupnya sendiri, mula-mula dalam kontak antar pribadi di dalam kelompok dan kemudian juga dalam kehidupan sehari-hari di luar kehidupan kelompoknya.
4. Para anggota kelompok menjadi lebih peka terhadap kebutuhan orang lain dan lebih mampu menghayati perasaan orang lain. Kepekaan dan



penghayatan ini akan lebih membuat mereka lebih sensitive juga terhadap kebutuhan-kebutuhan dan perasaan-perasaan sendiri.

5. Masing-masing anggota-anggota kelompok menetapkan suatu sasaran yang ingin mereka capai yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku yang lebih konstruktif.
6. Para anggota kelompok lebih berani melangkah maju dan menerima resiko yang wajar dalam bertindak daripada tinggal diam dan tidak berbuat apa-apa.
7. Para anggota kelompok lebih menyadari dan menghayati makna dari kehidupan manusia sebagai kehidupan bersama yang mengandung tuntutan menerima oranglain dan harapan akan diterima orang lain.
8. Masing-masing anggota-anggota kelompok semakin menyadari bahwa hal-hal yang memprihatinkan bagi dirinya sendiri kerap juga menimbulkan rasa prihatin dalam hati orang lain.
9. Para anggota kelompok belajar berkomunikasi dengan anggota-anggota yang lain secara terbuka, dengan saling menghargai dan menaruh perhatian.

### **c. Pelaksanaan Konseling Kelompok**

Menurut Samad (2005;10) tahap kegiatan kelompok adalah “tahap dimana proses praktik konseling kelompok ditampilkan. Tahap ini berisi beberapa sesi; sesi awal, yaitu orientasi kelompok dan rasional, sesi inti dan terminasi”.

#### **1) Sesi awal:** Orientasi kelompok dan rasional

Pada tahap ini konselor (pemimpin kelompok) mengambil peran aktif dan lebih dominan dalam memfasilitasi proses ini. Untuk melaksanakan tugas tersebut, konselor dituntut menerapkan kerangkaian keterampilan, mendengarkan,

dan mengarahkan. Berikut ini adalah jenis-jenis kegiatan konselor dalam memfasilitasi kelompok pada tahap ini.

a) Pelaksanaan kelompok

Pada sesi awal ini, konselor memandu setiap konseli Anggota kelompok untuk saling memperkenalkan diri, meskipun ada kemungkinan konseli sudah saling mengenal. Kegiatan perkenalan ini penting untuk mengatasi ketegangan konseli pada awal kerja kelompok, mengembangkan keakraban kelompok, dan dapat memberi informasi kepada konselor untuk memahami karakter masing-masing konseli.

b) Mengembangkan kohesi kelompok

Kesuksesan konseling kelompok banyak tergantung pada tingkat kohesivitas suatu kelompok. Suatu kelompok dikatakan kohesif, jika pada setiap anggota kelompok tercipta keakraban, tumbuh kesadaran tentang tujuan dan kegiatan kelompok, serta ikut berpartisipasi aktif pada setiap proses dan sesi kelompok. Oleh karena itu, konselor sangat dituntut untuk membangun dan mengembangkan kohesi kelompok ini pada sesi awal konseling.

c) Menetapkan struktur kelompok

Struktur kelompok merupakan batasan-batasan yang jelas tentang bagaimana konseling kelompok berlangsung. Struktur kelompok ini berfungsi untuk menyediakan framework pada setiap konseli agar dapat belajar di dalam kelompok untuk mengubah perilakunya, mengembangkan norma-norma kelompok therapeutic, memberi masukan dalam proses kelompok, menetapkan

dan memanfaatkan durasi kelompok. Struktur tersebut harus disepakati bersama antara konselor dan konseli.

Kegiatan dalam menetapkan struktur kelompok meliputi; struktur tujuan, struktur frekuensi dan durasi, struktur kerahasiaan, struktur peran dan tanggung jawab, struktur penguatan.

#### (1) Struktur tujuan

Kemungkinan besar pada setiap konseli memiliki tujuan yang luas dan tidak sama dalam mengikuti konseling kelompok, maka struktur tujuan perlu ditetapkan. Struktur tujuan adalah membatasi dan menetapkan secara tegas tujuan-tujuan yang akan dicapai dalam konseling. Tujuan-tujuan tersebut mencerminkan apa yang diharapkan oleh setiap konseli melalui keterlibatannya dalam konseling kelompok.

#### (2) Struktur frekuensi dan durasi

Struktur frekuensi dan durasi adalah kesepakatan antara konselor dan konseli tentang jumlah pertemuan, kehadiran setiap konseli dan kapan proses kelompok diakhiri. Struktur ini penting untuk membangun komitmen dan tanggung jawab konseli dalam proses konseling kelompok. Secara teoritis, frekuensi pertemuan kelompok lima sampai tujuh kali pertemuan bergantung masalah yang dibahas yang dilaksanakan sekali seminggu dengan durasi setiap kali pertemuan bergantung masalah yang dibahas yang dilaksanakan sekali seminggu dengan durasi setiap kali pertemuan sekitar 90-120 menit.

### (3) Struktur kerahasiaan

Partisipasi dan komitmen setiap konseli dalam proses konseling kelompok dapat terwujud bila konseli mempercayai bahwa informasi yang dikemukakan dalam proses konseling terjamin kerahasiaannya. Untuk itu, struktur kerahasiaan perlu dilakukan konselor pada sesi awal konseling kelompok.

### (4) Struktur peran dan tanggung jawab

Pada struktur peran dan tanggung jawab, konselor menegaskan peran dan tanggung jawab tersebut dilakukan konselor secara verbal dihadapan konseli.

## 2) Sesi inti :proses kelompok

Sesi inti merupakan kerja kelompok yang sebenarnya, tahap penampilan dan tahap tindakan. Sesi ini merupakan tahap kehidupan yang sebenarnya dari konseling kelompok dimana para anggota kelompok memutuskan perhatiannya pada tujuan yang akan dicapai, mempelajari materi-materi baru, mendiskusikan topik, menyelesaikan tugas dan melakukan kegiatan terapeutik. Sesi dimana para anggota kelompok dapat memperoleh keuntungan atau pengaruh-pengaruh positif dari kelompok, dan merupakan saat dimana anggota kelompok memutuskan tingkat keterlibatan penuh atau partisipasi aktif mereka dalam kelompok memutuskan tingkat keterlibatan penuh atau partisipasi aktif mereka dalam kegiatan kelompok.

Kerja kelompok sesungguhnya ditandai oleh tingkatan moral yang tinggi dan rasa memiliki kelompok yang tinggi pula. Anggota kelompok mulai

memenuhi agenda yang telah tinggi pula. Anggota kelompok mulai memenuhi agenda yang telah ditetapkan sebelumnya dan mulai mengubah perilaku yang kurang memuaskan maupun yang tidak dikehendaki. Mereka mulai berlatih perilaku baru, menampakkan keintiman, keterbukaan, umpan balik dan juga konfrontasi.

Setelah masalah telah dapat dipahami, terbatas, teridentifikasi, dan teridentifikasi faktor-faktor penyebabnya, maka pembahasan dilanjutkan pada proses pencapaian solusi-solusi masalah. Setiap konseli didorong untuk mengungkapkan berbagai alternatif pemecahan yang bersifat estimatif dan menilai kekuatan serta kelemahan setiap alternatif tersebut.

### **3) Sesi akhir : Terminasi**

Kegiatan penting anggota kelompok pada sesi akhir konseling kelompok adalah untuk merefleksikan pengalaman mereka selama proses kelompok, memproses kenangan, mengevaluasi apa yang telah dipelajari dan membuat keputusan. Anggota kelompok dibantu untuk memadukan informasi dan menggeneralisasikan pembelajaran yang mereka peroleh dalam mengikuti proses kelompok ke situasi lain di luar kelompok.

Dalam mengakhiri kegiatan kelompok, konselor memberikan dorongan pada setiap konseli untuk mengevaluasi perubahan dan peningkatan perilaku yang dialami selama mengikuti proses kelompok. Konseli didorong untuk mencoba perilaku baru diluar adengan (setting) kelompok. Terminal hendaknya membuat kesan yang positif bagi konseli untuk mengemukakan ganjalan-ganjalan yang mereka rasakan selama kelompok berlangsung. Cara ini dapat membuat setiap

konseli meninggalkan kelompok dengan perasaan lega, puas, dan termotivasi menerapkan apa yang telah dipelajari dalam kelompok pada situasi lain.

### **3. Konsep Dasar *Role Playing***

#### **a. Definisi *Role Playing***

Dalam bidang pendidikan (termasuk bimbingan dan konseling), *role playing* merupakan teknik dimana individu (peserta didik) memerankan situasi yang imajinatif (dan parallel dengan kehidupan nyata) dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan (termasuk keterampilan *problem solving*), menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku. Santrock (1995:272) menyatakan definisi *role playing* sebagai berikut :

Bermain peran (*role playing*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, *Role playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan peserta didik mampu mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik – konflik dan cara mereka mengatasinya.

Bennet (Romlah 2002:48) “ mengemukakan bahwa permainan peran adalah suatu alat belajar yang menggambarkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya”. Surjadi (2012) *Role-playing* jika digunakan dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan tiga aspek yaitu pengetahuan (kognitif),

perasaan (afektif), dan perbuatan (behavioral), aspek pengetahuan ini melibatkan informasi yang sudah didapat dari kegiatan *role-playing* (kognitif). Oleh karena itu, Sosiodrama merupakan sandiwara tanpa naskah yang dilakukan secara spontan atau tanpa latihan terlebih dahulu. Masalah yang didramatisasikan atau yang akan diperankan adalah mengenai situasi social hingga mudah diperankan saat bermain sosiodrama.

Teknik *role playing* ini sangat efektif untuk memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari perilaku sosial dan nilai-nilai. Hal ini berdasarkan pendapat Herlina (2015 : 97) yang menyatakan bahwa :

1. Kehidupan nyata dapat dihadirkan dan dianalogikan kedalam skenario permainan peran.
2. *Role playing* dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yanghanya dipikirkan maupun yang diekpresikan.
3. Emosi dan ide-ide yang muncul dalam permainan peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran, yang selanjutnya akan memberikan arah pada perubahan
4. Proses psikologis yang tidak kasatmata yang terkait dengan sikap, nilai, dan system keyakinan dapat digiring menuju sebuah kesadaran melalui pemeranan spontan dan diikuti analisis.

*Role Playing* (bermain peran) adalah alat yang dapat meningkatkan keterampilan dan menambah pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan nyata. Permainan peran dalam dilakukan dalam bentuk sosiodrama,

psokodrama, permainan peran terstruktur, permainan peran tidak terstruktur, permainan simulasi, dan *homeroom* (Mahmud dan Kustiah, 2012). *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, James dan Gilliland (Erford 2015). Dalam sebuah *Role Playing*, klien dapat melakukan perilaku yang telah diputuskan di lingkungan yang aman dan bebas beresiko. Menurut Hackney dan Cormier *Role Playing* adalah campuran antara “terapi *conditioned refleks* (refleks terkondisi) dari satler, teknik Psokodrama dari Moreno, dan *fixed role therapy* (terapi peran tetap) dari Kelly” (Erford, 2015).

Hackney dan Cormier (Erford, 2015) mendeskripsikan empat aspek yang lazim di temukan di *Role Playing*. Pada kebanyakan *role play*, seseorang memainkan perannya sendiri, peran orang lain, sejumlah keadaan diseputar situasi, atau reaksi-reaksi sendiri. Orang itu kemudian menerima umpan balik dari konselor profesional atau dari para anggota kelompok jika *role play* dilakukan dalam konteks kerja kelompok. *Role play* terjadi disaat ini, bukan dimasa lalu atau masa mendatang; teknik ini lazim dimulai dengan adegan-adegan yang lebih mudah untuk diperankan dan secara progresif ditingkatkan ke adegan-adegan yang lebih kompleks.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat diatas bahwa *role-playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Suatu masalah diperagakan secara singkat, sehingga peserta didik dapat mengenali tokohnya.



*Role playing* dalam penelitian ini pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam mengembangkan perilaku solidaritas. Dalam penggunaan teknik bermain peran (*role playing*), konselor sangat memegang peranan penting dan dapat menentukan masalah, topik untuk siswa dapat membawakan situasi *role playing* yang disesuaikan dari hasil *need assesment* peserta didik sehingga dapat disusun skenario bermain peran, setelah itu baru dapat mendiskusikan hasil, dan mengevaluasi seluruh pengalaman yang dirasakan oleh siswa setelah melakukan *role playing*.

**b. Tujuan Teknik *Role Playing***

Tujuan menggunakan teknik *Role Playing* (Baroroh, 2011)

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat bagaimana membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.

Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah penggunaan *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran banyak memberikan manfaat pada peserta didik. Tujuan dari teknik *Role playing* adalah: (1) Menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi bagi peserta didik untuk pembelajaran, (2) Semakin banyak kesempatan pembelajaran untuk mengungkapkan diri, (3) Memberikan kesempatan yang lebih luas untuk berbicara, dan (4) Dapat memberikan kesenangan kepada peserta didik karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan (Herlina, 2015).

### c. Langkah-langkah pelaksanaan teknik *Role Playing*

Erford (2016) menyediakan tujuh-langkah ketika mengimplementasikan teknik *Role Playing* yakni:

- 1) *Warm-up* (pemanasan), konselor menjelaskan tekniknya kepada konseli, dan konseli memberikan deskripsi terperinci tentang perilaku, sikap, atau fenomena yang ingin diubah. Konseli seharusnya didorong untuk mendeskripsikan keengganan apapun yang dipunyainya tentang teknik *Role Play*.
- 2) *Scene setting* (penataan panggung), konselor membantu konseli dalam menata panggungnya. Bila perlu perabotan bisa ditata ulang.
- 3) *Selecting role*, konseli menyebutkan dan mendeskripsikan orang-orang signifikan yang terlibat dalam adegan.
- 4) *Enactment*, konseli memerankan perilaku target, dan jika ia mengalami kesulitan untuk itu, konselor dapat mencontohkan perilakunya. Konseli harusnya memulai dengan adegan-adegan yang paling tidak sulit dan sedikit demi sedikit beranjak ke adegan-adegan yang lebih sulit. Selama langkah ini, konselor dapat menyela konseli untuk menunjukkan kepada konseli bahwa apa yang dilakukannya memberikan kontribusi pada gangguan yang dialaminya.
- 5) *Sharing and feedback*, konselor memberikan umpan balik yang spesifik, sederhana, dapat dilihat, dan dapat dipahami kepada konseli.

- 6) *Reenactment*, konseli berulang-ulang mempraktikkan perilaku yang ditargetkan dalam dan luar sesi-sesi konseling sampai a dan konselor yakin bahwa tujuannya telah dicapai.
- 7) *Follow-up*, konseli memberitahu konselor tentang hasil-hasil dan kemajuan latihannya.

Baroroh (2011), prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah yaitu:

- 1) pemanasan ( *warming up* ),
- 2) memilih partisipan,
- 3) menyiapkan pengamat (observer),
- 4) menata panggung,
- 5) memainkan peran,
- 6) diskusi dan evaluasi,
- 7) memainkan peran ulang,
- 8) diskusi dan evaluasi kedua,
- 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Baroroh mengemukakan langkah pelaksanaan teknik *role playing* ada 9 langkah sedangkan Erford menyediakan 7 langkah dalam pelaksanaan teknik *role playing* agar bisa memberikan hasil yang maksimal.

Agar dapat menjadi teknik yang benar-benar efektif, terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam aplikasi *role playing*, yaitu; (a) Kualitas pemeranan, (b) Analisis yang mengiringi pemeranan, dan (c) Persepsi siswa mengenai kesamaan permainan peranan dengan kehidupan nyata. Untuk itu,

Shaftels (Sagala, 2010) membagi tahapan-tahapan melaksanakan *role playing* menjadi Sembilan:

**Tabel 2. 1.Tahapan–Tahapan Pelaksanaan *Role Playing***

No.	Tahapan-tahapan	Aspek-aspek
1	Tahap I : Pemanasan	a. Mengidentifikasi dan mengenalkan masalah b. Memperjelas masalah
2	Tahap II : Memilih Partisipan (peran)	a. Menganalisis peran b. Memilih pemain yang akan melakukan peran
3	Tahap III : Mengatur Setting Tempat Kejadian	a. Mengatur sesi – sesi / batas tindakan b. Menegaskan kembali peran c. Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah
4	Tahap IV : Menyiapkan Observer (pengamat)	a. Memutuskan apa yang dicari /diamati b. Memberikan tugas pengamatan
5	Tahap V : Pemeranan	a. Memulai role playing b. Mengukuhkan role playing
6	Tahap VI : diskusi dan evaluasi	a. Mereviu pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) b. Mendiskusikan fokus – fokus utama c. Mengembangkan pemeranan selanjutnya
7	Tahap VII : Pemeranan kembali	a. Memainkan peran yang telah direvisi b. Memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
8	Tahap VIII : Diskusi dan evaluasi	a. Mereviu pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) b. Mendiskusikan fokus – fokus utama c. Mengembangkan pemeranan selanjutnya
9	Tahap IX : Berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi	a. Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari – hari serta masalah – masalah aktual. b. Menjelaskan prinsip – prinsip umum dalam tingkah laku.

Tahap-tahap tersebut merupakan langkah penguasaan teknik *role playing* yang dapat memaksimalkan peran individu menjadi lebih efektif.

#### **d. Pelaksanaan Teknik *Role Playing***

Pelaksanaan teknik *Role Play* dijabarkan sebagai berikut;

##### 1) Persiapan *role playing*

Persiapan sangat penting sekali karena dapat memberikan kelancaran dalam pelaksanaan *role playing*. Adapun langkah-langkah persiapan adalah sebagai berikut:

- a) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian peserta didik untuk dibahas.
- b) Konselor menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. Skenario juga dapat dibuat oleh peserta didik.
- c) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum kegiatan *role play* dimulai
- d) Konselor membentuk kelompok yang sesuai dengan jumlah siswa dan waktu. Usahakan jangan terlalu banyak menggunakan waktu dan banyak siswa dalam satu kelompok.

##### 2) Pelaksanaan *role playing*

- a) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- b) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakankan skenario yang sudah dipersiapkan.
- c) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya masing-masing, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- d) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas apa yang telah di dapatkan.

- e) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
  - f) Konselor memberikan kesimpulan secara umum
  - g) Evaluasi
- 3) Penutup
- a) Mengakhiri *role playing* dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut
  - b) Memberi penguatan terhadap konsep/materi dalam permainan *role playing*.
  - c) Salam

**e. Kelebihan dan Kekurangan teknik *Role Playing***

1. Kelebihan Teknik *Role Playing*

Menurut Kottman (Erford, 2015) *Role Play* (bermain peran) adalah sebuah teknik yang berguna ketika menangani remaja disekolah. Siswa dapat belajar lebih banyak tentang keyakinan dan nilai-nilai yang mereka anut dan dapat mencapai pemahaman yang lebih jauh tentang keyakinan dan nilai-nilai yang dianut oleh orang lain.

Menurut Papadopulou (Erford, 2015), *role play* (bermain peran) memiliki banyak keuntungan untuk perkembangan kognitif, emosi, sosial, dan bahasa. *Role play* (bermain peran) memungkinkan orang untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan yang penting untuk keberhasilan penyesuaian kultural mereka. Bermain peran menjadi metode ekspresi pemahaman, ketakutan eksistensial, dan kekhawatiran evolusioner anak-anak. Bermain peran dapat membantu memperkuat keterampilan sosial anak, mendorong tingkat berfikir yang lebih tinggi, dan menghasilkan keterampilan mendengarkan dan asertivitas yang

lebih baik Thompson dan Bundy (Erford, 2015). Bermain peran sangat berguna untuk menangani remaja karna teknik itu mengharuskan siswa untuk ikut berpartisipasi

## 2. Kelemahan Teknik *Role Playing*

Meskipun bermain peran di anggap sebagai sebuah teknik yang efektif, ada beberapa kekurangannya. Konseli kadang-kadang mengalami demam panggung da tidak mau memainkan skenarionya. Konselor perlu memastikan bahwa mereka memungkinkan klien untuk mengendalikan arah bermain peranya. Kadang-kadang, emosi yang diekspresikan begitu kuatnya sehingga membuat klien dan konselor merasa tidak nyaman, M. E. Young (Erford, 2015).

## **B. Kerangka Pikir**

Kecenderungan perilaku agresif yang dimiliki oleh siswa SMP Negeri 1 Kelara yaitu agresif verbal dan non verbal. Adapun gejala-gejala agresif yaitu berkata kasar, tindakan fisik, menfitnah dan menghina. Perilaku agresif dapat merugikan siswa yang bersangkutan ataupun orang-orang yang ada disekitarnya.

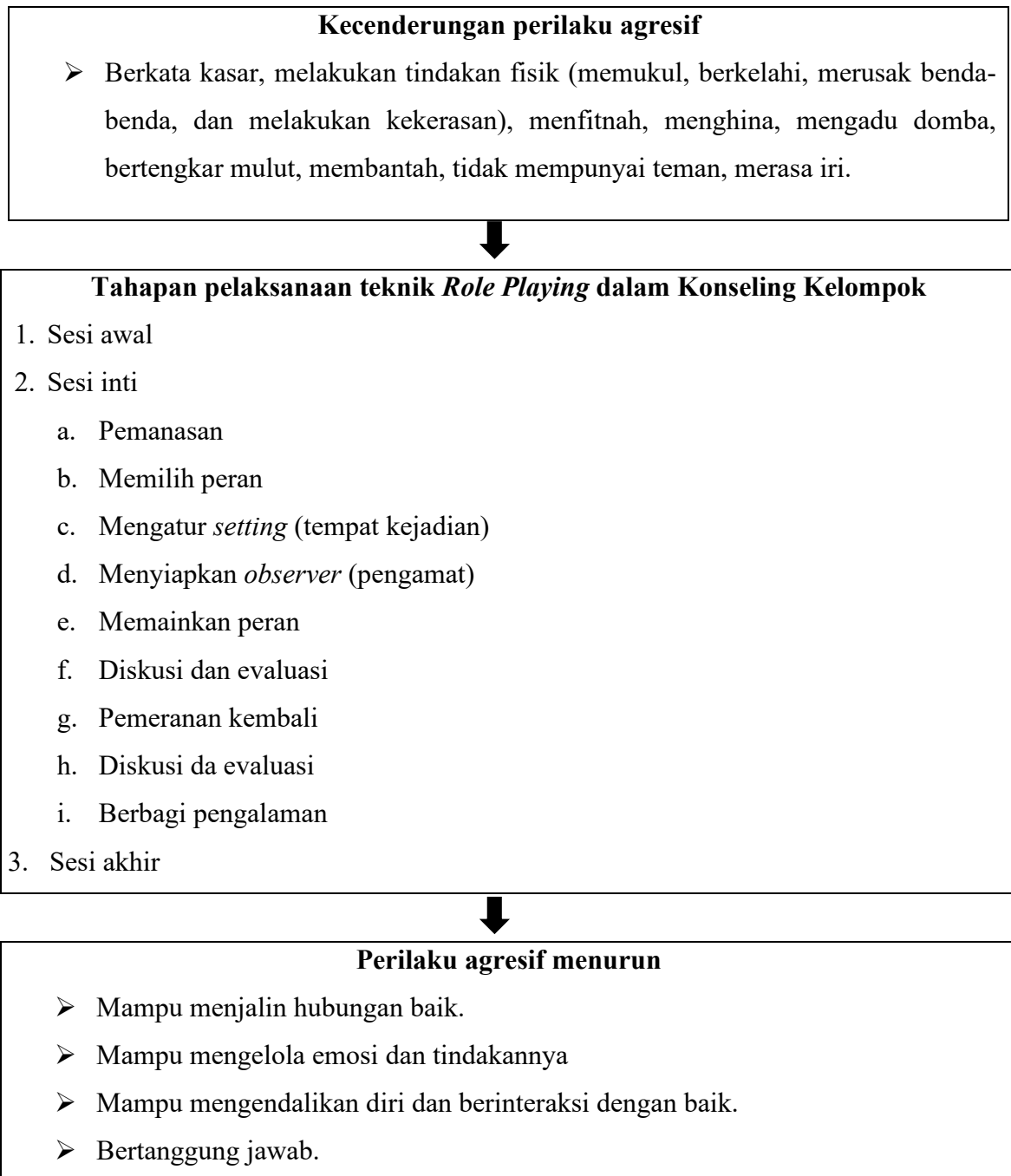
Ada berbagai macam perilaku siswa salah satunya adalah cenderung berperilaku agresif. Perilaku agresif siswa ada dua, yaitu siswa tersebut cenderung positif atau cenderung negatif. Kecenderungan perilaku agresif yang negatif inilah yang dapat meresahan bahkan membebani orang lain karena kecenderungan perilaku agresif ini biasanya diluapkan oleh siswa dengan berkata kasar, tindakan fisik, menfitnah, mengina, dan berbagai hal negatif lainnya. Untuk menghindari perilaku tersebut peneliti ingin menerapkan teknik *Role Playing* yang diharapkan mampu untuk mencegah atau bahkan menghilangkan dan mengarahkan perilaku

agresif yang negatif ke perilaku agresif yang lebih positif. Perilaku agresif yang lebih positif yang diharapkan dari siswa yaitu mampu mengelola emosi dan tindakannya, sopan dalam bertutur dan berperilaku terhadap teman sebaya.

Pelaksanaan teknik *Role playing* untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif ada empat elemen dan tiga fase. Elemen Pertama, pertemuan; yang dalam situasi ini berarti mampu memahami perspektif orang lain. Bagian ini adalah bagian perlu dalam *role play* karena konseli kadang-kadang akan berganti peran dan memainkan peran orang lain yang terlibat dalam situasinya. Kedua, panggung; adalah ruangan dengan alat-alat bantu sederhana yang dapat memberikan pengalaman realitas. Ketiga, menolog; sebuah pembicaraan dimana konseli mengungkapkan pikiran-pikiran pribadi dan perasaan-perasaan yang terkait dengannya. Konselor dapat belajar lebih banyak tentang konselinya, termasuk keyakinan irasional, melalui elemen ini. Elemen terakhir adalah penggandaan, yang menghasilkan kesadaran yang meningkat di pihak konseli dan terjadi ketika konselor atau anggota kelompok lain berdiri dibelakang konseli, sementara itu, konseli memainkan sebuah adegan. Konselor setelah itu mengungkapkan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaan tak terungkap konseli.

Jadi, teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa dan mampu mengelola emosi dan tindakannya, sopan dalam bertutur kata dan berperilaku kepada teman sebaya





**Gambar 2.2 Kerangka Pikir**

### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis penelitian ini: Teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif dari siswa SMP Negeri 1 Kelara.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design*. Peneliti memilih jenis penelitian *quasi experimental design* karena peneliti akan mengkaji penggunaan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif. Sugiyono (2017:72) mengemukakan bahwa, “penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali”.

#### **B. Variabel dan Desain Penelitian**

Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu teknik bermain peran (*role playing*) sebagai variabel bebas (X) atau yang memengaruhi (variabel independen), dan kecenderungan perilaku agresif sebagai variabel terikat (Y) atau yang dipengaruhi (variabel dependen). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017).

Desain eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* yang dapat digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.1. Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Experimen (E)	O1	x	O2
Kontrol (K)	O3		O4

**Sumber: Sugiyono (2017)**

Dimana:

- E = kelompok eksperimen
- K = kelompok kontrol
- O1 = pretest kelompok eksperimen
- O2 = *posttest* kelompok eksperimen
- X = *treatment* atau perlakuan (teknik *role playing*)

### C. Definisi Operasional dan Variabel

Definisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan peneliti untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap peubah yang dikaji, maka dikemukakan definisi operasional peubah peneliti sebagai berikut:

1. *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu teknik konseling dimana konseli diminta untuk memainkan perannya sendiri, peran orang lain, sejumlah keadaan diseperti situasi, atau reaksi-reaksi sendiri. Dengan tujuan menghayati perasaan, susut pandang dan cara berfikir orang lain.
2. Perilaku agresif merupakan tingkah laku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun psikis. Adapun indikatornya yakni menyerang secara fisik (orang ataupun benda benda), menyerang secara verbal (berkata kasar, mengancam, mengejek, menfitnah), Amarah (balas dendam, menentang, mudah marah) permusuhan (iri hati, ketiakpuasan).

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Sugiono, (2017: 117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 1 Kelara, Kabupaten Jeneponto tahun ajaran 2019/2020 yang teridentifikasi memiliki kecenderungan perilaku agresif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK dan hasil observasi di kelas, setelah peneliti melakukan *asement* berupa pemberian skala perilaku agresif di SMP Negeri 1 Kelara, sehingga di dapatkan siswa yang teridentifikasi memiliki kecenderungan perilaku agresif sebanyak 40 siswa, agar lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 88 sampai 92.

**Tabel 3.2 Penyebaran Siswa yang Menjadi Populasi Penelitian**

No	kelas	jumlah siswa	populasi
1	VII.1	25	8
2	VII.2	28	9
3	VII.3	26	8
4	VIII.1	22	10
5	VIII.2	25	5
	Total	137	40

Sumber : Guru BK.

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian generalisasi dari populasi. Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.Roscoe (Sekaran, 2006) mengemukakan jumlah sampel minimum untuk penelitian eksperimental sederhana yakni 10-20 subjek. Disamping itu, dalam penelitian ini, dilakukan dalam bentuk konseling kelompok. Oleh karena itu, penarikan sampel dengan mempertimbangkan jumlah ideal siswa yang dibutuhkan dalam pelaksanaan konseling kelompok sebesar 7-15 orang (Prayitno, 2008).

Dari kedua pendapat diatas peneliti dapat mempertimbangkan untuk penetapan ukuran sampel dalam penelitian ini sebanyak 10 orang pada tiap kelompok penelitian sehingga jumlah sampel keseluruhan ada 20 sampel.

Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *proportional random sampling*, dimana pengambilan sampel dari jumlah populasi dilakukan secara proposional dan berimbang terhadap kelas-kelas yang memiliki kecenderungan perilaku agresif. Jumlah sampel penelitian diambil dari jumlah populasi sebanyak 40 orang siswa yang terdiri dari 5 kelas yaitu VII.1, VII.2, VII.3, VIII.1, VIII.2, dimana masing-masing kelas diambil secara acak sehingga mencukupi jumlah sampel yang telah ditetapkan.

**Tabel 3.3 Penyebaran Siswa Yang Menjadi Sampel Penelitian**

No	kelas	jumlah populasi	sampel
1	VII.1	8	$(8/40) \times 20 = 4$
2	VII.2	9	$(9/40) \times 20 = 4$
3	VII.3	8	$(8/40) \times 20 = 4$
5	VIII.1	10	$(10/40) \times 20 = 5$
6	VIII.2	5	$(5/40) \times 20 = 3$
	<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>20</b>

**Sumber: Teknik Pengambilan Sampel *Proportional Random Sampling***

Setelah menentukan jumlah sampel per kelas, maka selanjutnya adalah dengan membagi sampel menjadi dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen yang akan diberikan *treatment* berupa *role playing* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*. Pembagian sampel pada kelompok penelitian dilakukan secara acak dengan menggunakan lot sehingga didapatkan masing-masing sampel sebanyak 20 dalam kedua kelompok. Kelompok

eksperimen sebanyak 10 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 10 siswa. Adapun pembagian kelompok penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.4 Penyebaran Kelompok Penelitian**

No	Kelompok Penelitian	Jumlah Sampel
1	Eksperimen	10
2	Kontrol	10
	Jumlah	20

**Sumber: Pembagian Kelompok Penelitian**

### **E. Teknik Pengumpulan data**

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu; kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mrngumpulkan data Sugiyono (2017: 193). Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

#### **1. Skala Perilaku Agresif**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala kecenderungan perilaku agresif. Skala ini diberikan untuk memperoleh gambaran tentang kecenderungan perilaku agresif siswa, baik saat *pretest* maupun *posttest*. Jenis skala perilaku agresif yang digunakan adalah skala *Likert* dengan rentang 1 sampai dan dilengkapi dengan empat pilihan pernyataan yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KR), dan Tidak Sesuai (TS).

**Tabel 3.5. Pembobotan Angket Penelitian**

Pilihan jawaban	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Kurang sesuai (KS)	2	3
Tidak sesuai (TS)	1	4

Skala digunakan dalam penelitian lapangan, skala tersebut dahulu diuji coba lapangan untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya

a. Uji Validitas

Uji validitas skala dilakukan dengan menggunakan pengolahan program SPSS 22 *for windows*. Batas penerimaan dengan syarat nilai  $r$  yang diperoleh < (lebih kecil atau kurang) dari 0,30. Seperti yang dikatakan oleh Sugiyono (2017; 179) bahwa bila harga korelasi dibawah 0,30 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid, sehingga harus diperbaiki atau dibuang.

Berdasarkan hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS 22,00 diperoleh nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang berada dibawah 0,30 sebanyak 5 item. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa dari 40 item pernyataan skala yang diberikan, terdapat 5 item yang tidak valid sehingga jumlah total item yang valid sebanyak 35 item. Item yang dinyatakan tidak valid dinyatakan gugur. Agar lebih jelasnya, dapat dilihat pada lampiran 11.

b. Uji reabilitas

Reabilitas berarti dapat dipercaya. Suatu tes dapat dipercaya apabila tes yang diberikan dapat menunjukkan hasil yang konstan atau tetap, hal ini berarti meskipun seorang responden diberikan tes lebih dari sekali tetap menunjukkan



dana perubahan. (Siregar ;175) menjelaskan bahwa suatu instrumen dinyatakan reliabe bila koefisien reliabilitas minimal 0,6.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 22,00 diperoleh nilai sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Tabel Uji Realibilitas**

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items <sup>a</sup>	N of Items
.853	.866	40

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh yaitu 0,853. Nilai tersebut berada di atas 0,6 yang berarti skala yang disebar memiliki reliabilitas yang baik atau sangat kuat. Agar lebih jelasnya, dapat dilihat pada lampiran 12.

## 2. Observasi

Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai partisipasi siswa selama mengikuti teknik *role playing* sewaktu pelaksanaan penelitian. Observasi ini berisikan aspek-aspek kecenderungan aktivitas dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada setiap aspek yang muncul pada masing-masing objek penelitian atau dalam hal ini adalah siswa. Adapun kriterianya ditentukan sendiri oleh peneliti berdasarkan persentase kemunculan setiap aspek pada setiap kali pertemuan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Analisis Individual} = \frac{nm}{N} \times 100\%$$

(Raharjo dan Gudnanto, 2013 : 27)

Keterangan:

$Nm$  =Jumlah item yang tercetak dari satu siswa

$N$  =Jumlah item dari seluruh aspek yang diobservasi

Kriteria untuk penentuan hasil observasi dibuat berdasarkan hasil analisis persentase individu dan kelompok yaitu nilai tertinggi 100% dan terendah 0% sehingga diperoleh kriteria sebagai berikut

**Tabel 3.7 Kriteria Penentuan Hasil Observasi**

<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
80%-100%	Sangat Tinggi
60%-79%	Tinggi
40%-59%	Sedang
20%-39%	Rendah
0%-19%	Sangat Rendah

**Sumber: Herryanto dan Hamid (2009).**

### c. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil angket penelitian berkaitan dengan kecenderungan perilaku agresif. Teknik analisis data yang digunakan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan *t-test* untuk pengujian hipotesis. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambar data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017; 207).

## 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara terhadap kelompok eksperimen yaitu sebelum dan sesudah pemberian teknik *role playing* (bermain peran) atau hasil *pretest* dan *posttest*

$$B = \frac{F}{TF_i} \times 100\% \quad (\text{Siregar, 2016 : 14})$$

Dimana:

B = persentase

F = frekuensi yang dicari persentasenya

i = total frekuensi (jumlah subjek/sampel)

Guna untuk memperoleh gambaran umum mengenai kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa teknik *role playing*, maka untuk keperluan tersebut, dilakukan perhitungan rata-rata skor variabel dengan rumus;

$$Me = \frac{\sum x_i}{n} \quad (\text{Siregar, 2016 : 20})$$

Me = mean (rata-rata)

$\sum$  = jumlah

$x_i$  = nilai x ke i sampai ke n

N = banyaknya subjek

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Hipotesis yang telah diuji dengan statistik parametrik dengan menggunakan *t-test*. Penggunaan *t-test* mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu dilakukan pengujian normalitas data dan pengujian homogenitas data.

a. Uji Normalitas Data

Untuk menguji normalitas data dilakukan pada uji *one sample kolmogorov smirnov*. Sebelumnya diajukan hipotesis sebagai berikut;

$H_0$  = data distribusi normal

$H_1$  = data tidak berdistribusi normal

Kriteria yang digunakan yaitu tolak  $H_0$  apabila nilai  $\text{sig} \leq \alpha$  yang telah ditentukan adalah 0,05.

Adapun hasil perhitungan dengan menggunakan *Kolmogorov smirnov* diperoleh nilai sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Tabel Uji Normalitas**

Kelompok	a1 Maksimum	D tabel	Keterangan
Eksperimen	0,188	0,410	Normal
Kontrol	0,126		Normal

**Sumber: Output SPSS 22,00**

Untuk kelompok eksperimen terima  $H_0$  jika  $a1 \text{ maksimum} \leq D \text{ tabel}$ . Terima  $H_0$  jika  $a1 \text{ maksimum} \leq D \text{ tabel}$ . Tolak  $H_0$  jika  $a1 \text{ maksimum} > D \text{ tabel}$ . Nilai D tabel dengan  $a1$  sebesar 0,05 yaitu 0,410. Berdasarkan hasil hitung diperoleh nilai  $a1 \text{ maksimum}$  yaitu 0,188 dimana nilai tersebut lebih kecil dari nilai tabel. Dengan demikian, keputusan yang dapat diambil adalah menerima  $H_0$  yang berarti distribusi data bersifat normal.

Untuk kelompok control tolak  $H_0$  jika  $a1 \text{ maksimum} > D \text{ tabel}$ . Nilai D tabel dengan  $a$  sebesar 0,05 yaitu 0,410. Berdasarkan hasil hitung diperoleh nilai  $a1 \text{ maksimum}$  yaitu 0,126 dimana nilai tersebut lebih kecil dari nilai tabel. Dengan demikian, keputusan yang dapat diambil adalah menerima  $H_0$  yang berarti distribusi data bersifat normal.

b. Uji Homogenitas Data

Untuk menguji homogenitas data dilakukan pada *uji homogeneity of variance*. Pengujian homogenitas sebelumnya diajukan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  = data varian homogen

$H_1$  = data tidak varian homogen

Kriteria yang digunakan yaitu tolak  $H_0$  apabila nilai  $\text{sig} \leq \alpha$  yang telah ditentukan yaitu 5% atau 0,05.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan *SPSS 22,00 For Windows* diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 3.9 Uji Homogenitas**

Kelompok	F (max)	F tabel (0,05)	Keterangan
Eksperimen	0,000	4,03	Homogen
Kontrol			

**Sumber: Hasil Uji Homogenitas.**

Berdasarkan hasil uji homogenitas data dengan menggunakan *Homogeneity Of Variance* diperoleh F hitung sebesar 0.000. Adapun nilai F tabel dengan df 9 yaitu 4,03. Adapun kesimpulannya yaitu menerima  $H_0$  karena F (max) hitung  $\leq$  F (max) tabel yang berarti variansi kedua kelompok bersifat homogen.

c. *T-test*

*T-test* dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai ada atau tidaknya perubahan kecenderungan perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik bermain peran (*role playing*) melalui gain skor (nilai selisih) pada kelompok penelitian. Dengan pengujian *t-*

*test* menggunakan *SPSS 22,00 For Windows*. Kriteria yang digunakan untuk pengujian hipotesis yaitu tolak  $H_0$  apabila nilai *Asymp. Sig*  $< \alpha$  0,05.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil penelitian, serta memberikan pembahasan yang lebih mendalam tentang hasil penelitian yang berkaitan dengan teori-teori dan berbagai hasil penelitian yang telah ada. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kelara untuk mengetahui pengaruh teknik *Role Playing* terhadap kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara. Penelitian ini dilakukan secara eksperimen untuk mengetahui sejauh mana tingkat kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara.

#### **A. HASIL PENELITIAN**

##### **1. Gambaran Tingkat Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Sebelum Dan Sesudah Pemberian Teknik *Role Playing* Di SMP Negeri 1 Kelara**

Gambaran tentang tingginya kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara pada kelompok eksperimen dan kontrol digunakan dengan analisis statistik deskriptif dan inferensial menggunakan uji t. Data hasil penelitian diperoleh melalui pengisian skala perilaku agresif. Adapun hasil analisis deskripsi dapat digambarkan di bawah ini:

##### **a. Kecenderungan Perilaku Agresif Kelompok Eksperimen**

kecenderungan perilaku agresif pada kelompok eksperimen diperoleh berdasarkan hasil *pretest* yang dilaksanakan pada hari jumat tanggal 16 Agustus 2019 dan *posttest* pada hari sabtu tanggal 14 September 2019 terhadap 10 siswa di SMP Negeri 1 Kelara. Berikut ini disajikan data tingkat kecenderungan perilaku agresif di SMP Negeri 1 Kelara hasil *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam

bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan berdasarkan data penelitian pada daftar lampiran.

**Tabel 4.1.Data Perilaku Agresif di SMP Negeri 1 Kelara Kelompok Eksperimen *Pretest* dan *Posttest***

Interval	Kategorisasi	Eksperimen			
		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	%	F	%
119 – 140	Sangat Tinggi	3	30	-	0
98– 118	Tinggi	6	60	-	0
77 – 97	Sedang	1	10	1	10
56 – 76	Rendah	-	0	7	70
35 – 55	Sangat Rendah	-	0	2	20
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Sumber : Hasil angket kelompok eksperimen**

Data di atas menjelaskan bahwa gambaran umum tentang kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara untuk kelompok eksperimen. Pada saat *pretest*, tidak ada responden atau 0 persen siswa yang memiliki kecenderungan perilaku agresif kategori sangat rendah atau berada pada interval pada 35-55, kategori rendah atau berada pada interval 56-76. Terdapat 1 (satu) responden atau 10 (sepuluh) persen yang berada pada kategori sedang atau berada pada interval 77-97, pada kategori tinggi atau berada pada interval 98-118, terdapat 6 (enam) responden atau 60 (enam puluh) persen, terdapat 3 (tiga) responden atau 30 (tiga puluh) persen responden yang berada pada kategori sangat tinggi atau berada pada interval 119-140..



Tingginya kecenderungan perilaku agresif siswa ditandai dengan mudah marah, berkata kasar, melakukan tindakan fisik (memukul, berkelahi, merusak benda-benda dan melakukan kekerasan), menghina, mengadu domba, bertengkar mulut, membantah dan merasa iri hati.

Hasil berbeda didapatkan setelah diberikan perlakuan berupa teknik *Role Playing*, tingginya kecenderungan perilaku agresif mengalami penurunan. Tidak ada responden yang berada pada kategori sangat tinggi atau interval 119-140 dan kategori tinggi atau interval 98-118. Terdapat 1 (satu) responden atau 10 (sepuluh) persen yang berada pada kategori sedang atau berada pada interval 77-97. Terdapat 7 (tujuh) atau 70 (tujuh puluh) persen responden yang berada pada kategori rendah atau interval 56-76 dan 1 (satu) responden atau 10 (sepuluh) persen berada pada kategori sangat rendah dengan interval 35-55.

Data ini mengartikan bahwa responden dominan berada pada kategori rendah setelah diberikan perlakuan dengan teknik *Role Playing*. Data tersebut menunjukkan penurunan kecenderungan perilaku agresif siswa seperti mampu menjalin hubungan baik dan mampu mengelola emosi dan tindakannya. Hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen dapat dilihat pada daftar lampiran.

**Tabel 4.2. Penurunan Umum Tingkat Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 1 Kelara**

<b>Jenis Data</b>	<b>Kelompok</b>	<b>Mean</b>	<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
<i>Pretest</i>	Eksperimen	109,2	98-118	Tinggi
<i>Posttest</i>	Eksperimen	67,3	56-76	rendah

**Sumber: Hasil *pretest* dan *posttest***

Tabel di atas menunjukkan gambaran umum tentang tingkat kecenderungan perilaku agresif untuk kelompok eksperimen berdasarkan hasil

*pretest* dan *posttest*. Setelah melakukan perhitungan rata-rata skor variabel diperoleh hasil *pretest* untuk kelompok eksperimen berada dalam kategori Tinggi.. Setelah pelaksanaan *pretest*, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa teknik *Role Playing* sebanyak 7 kali pertemuan dan dilakukan kembali penghitungan rata-rata skor variabel diperoleh hasil *posttest* untuk kelompok eksperimen berada dalam kategori rendah.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa penerapan teknik *Role Playing* menyebabkan terjadinya perubahan tingkat kecenderungan perilaku agresif pada kelompok eksperimen sehingga hasil *posttest* menunjukkan penurunan dari kategori tinggi menjadi rendah.

#### **b. Perilaku Agresif Kelompok Kontrol**

Tingkat kecenderungan perilaku agresif pada kelompok kontrol diperoleh berdasarkan hasil *pretest* yang dilaksanakan pada hari jumat tanggal 16 Agustus 2019 dan *posttest* pada hari Sabtu tanggal 14 Septembar 2019 terhadap 10 siswa di SMP Negeri 1 Kelara. Berikut ini disajikan data tingkat perilaku agresif hasil *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan berdasarkan data penelitian pada daftar lampiran.

**Tabel 4.3. Data Perilaku Agresif di SMP Negeri 1 Kelara Kelompok Kontrol *Pretest* dan *posttest*.**

Interval	Kategorisasi	kontrol			
		Pretest		Posttest	
		F	%	F	%
119 – 140	SangatTinggi	2	20	1	10
98– 118	Tinggi	8	80	7	70
77 – 97	Sedang	-	0	2	20
56 – 76	Rendah	-	0	-	0
35 – 55	SangatRendah	-	0	-	0
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Sumber : Hasil angket kelompok kontrol**

Data di atas menjelaskan bahwa gambaran umum tentang kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara untuk kelompok kontrol. Pada saat *pretest*, tidak ada responden atau 0 persen pada kategori sangat rendah atau berada pada interval 35-55 dan terdapat 0 (nol) responden atau 0 (nol) persen berada pada kategori rendah atau berada pada interval 56-77. Terdapat 8 (delapan) responden atau 80 (delapan puluh) persen berada pada kategori tinggi atau pada interval 98-118. terdapat 2 (dua) responden atau 20 (dua puluh) persen berada pada kategori sangat tinggi atau pada interval 119-140. Tingginya kecenderungan perilaku agresif siswa ditandai dengan mudah marah, berkata kasar, melakukan tindakan fisik (memukul, berkelahi, merusak benda-benda dan melakukan kekerasan), menghina, mengadu domba, bertengkar mulut, membantah dan merasa iri hati.

Kondisi tersebut menunjukkan perubahan yang tidak berarti pada saat *posttest*. Tidak ada responden atau 0 (nol) persen pada kategori sangat rendah dan

rendah . Terdapat 2 (dua) responden atau 20 (dua puluh) persen berada pada kategori sedang atau berada pada interval 77-97. Terdapat 7 (tujuh) responden atau 70 (tujuh puluh) persen berada pada kategori tinggi atau pada interval 98-118. Kemudian terdapat 1 (satu) responden atau 10 (sepuluh) persen berada pada kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perubahan yang berarti pada tingginya kecenderungan perilaku agresif.

Hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok kontrol dapat dilihat pada daftar lampiran.

**Tabel 4.4. Kecenderungan Umum Tingginya Perilaku Agresif**

<b>Jenis Data</b>	<b>Kelompok</b>	<b>Mean</b>	<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
<i>Pretest</i>	Kontrol	109,4	98-118	Tinggi
<i>Posttest</i>	Kontrol	101,8	98-118	Tinggi

**Sumber: Hasil *pretest* dan *posttest***

Tabel di atas menunjukkan gambaran umum tentang tingkat kecenderungan perilaku agresif untuk kelompok kontrol berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Setelah pelaksanaan *pretest*, kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan berupa teknik *Role Playing* melainkan diberikan layanan informasi dan dilakukan kembali penghitungan rata-rata skor variabel diperoleh hasil *posttest* untuk kelompok kontrol tetap berada dalam kategori tinggi.

## **2. Gambaran Pelaksanaan Penerapan Teknik *Role Playing***

Pelaksanaan pemberian teknik *Role Playing* yang diberikan kepada kelompok eksperimen mulai dari *pretest* sampai pada *posttest* berlangsung selama 7 kali pertemuan (lihat daftar lampiran). Adapun rincian kegiatan sebagai berikut:

### **a. Persiapan (*planning*)**

Adapun hasil yang diperoleh pada kegiatan tahap persiapan yaitu:

- 1) Tersedia lembar *pretest* dan *posttest*
- 2) Tersedia lembar kerja
- 3) Ruangan yang digunakan adalah Lab Ipa yang disepakati oleh guru BK SMP Negeri 1 Kelara.
- 4) Kegiatan dilakukan sesuai dengan waktu yang telah disepakati oleh guru BK SMP Negeri 1 Kelara, yang dimulai pada tanggal 15 Agustus 2018 sampai pada tanggal 15 September 2019.
- 5) Melakukan pemberian *pretest*, kegiatan dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2019. Peneliti memulai tahap kegiatan dengan memperkenalkan diri dan membangun hubungan yang baik (*rapport*) dengan siswa yang menjadi subjek penelitian. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak bingung dan mengerti maksud dari kedatangan peneliti. Selanjutnya peneliti menjelaskan dengan rinci maksud dan tujuan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Peneliti juga meminta kesediaan siswa untuk mengikuti setiap tahap dalam penelitian ini. Setelah itu, peneliti menjelaskan prosedur pengisian Skala dan membagikan skala yang berisi pernyataan yang berkaitan dengan perilaku agresif siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) kemudian siswa diarahkan untuk mengisi lembar angket sesuai dengan keadaan dirinya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui gambaran awal tingkat kecenderungan perilaku agresif kedua kelompok sampel yang akan diberikan perlakuan dan yang tidak diberikan perlakuan yang sama. Setelah siswa mengerjakan *pretest* peneliti meminta siswa untuk berhitung sampai 20, kemudian bagi siswa yang menyebut angka ganjil, maka akan dibentuk menjadi kelompok eksperimen sedangkan yang

menyebut angka genap maka akan menjadi kelompok Kontrol. Sehingga kelompok eksperimen sebanyak 10 siswa dan kelompok control sebanyak 10 siswa.

6) Menyiapkan latar tempat untuk kegiatan *role playing*.

a) Tempat : Lab Ipa

b) Perlengkapan : Meja, kursi, *white board*, spidol, bolpoin, penghapus, lembar kerja siswa, Laptop dan Colokan.

#### **b. Pelaksanaan kegiatan**

Penelitian ini berlangsung selama satu bulan dimulai tanggal 15 Agustus sampai 15 September 2019. Setelah peneliti melakukan pertemuan pertama untuk membawa surat rekomendasi ke sekolah dan telah melakukan persiapan, selanjutnya Guru BK memperkenalkan peneliti kepada konseli, menjelaskan maksud dan tujuan kedatangan peneliti lalu Guru BK mempersilahkan peneliti untuk melaksanakan penelitian setelah melalui proses administrasi yang berlaku di sekolah. Adapun pelaksanaan kegiatan ini dilakukan selama 7 kali pertemuan:

##### **1) Sesi Awal**

##### **Pertemuan Pertama : pembentukan dan peralihan**

##### **Tahap pembentukan**

Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan pada hari jumat tanggal 16 Agustus 2019 pukul 08:45 wita sampai dengan pukul 10.40 wita, bertempat di ruang Laboratorium SMP Negeri 1 Kelara. Sebelum peneliti melakukan teknik *Role playing*, konselor sekolah terlebih dulu memperkenalkan peneliti pada siswa, menjelaskan maksud dan tujuan kedatangan peneliti, serta menjelaskan tujuan

dikumpulnya siswa tersebut diruangan kelas. Setelah konselor sekolah memperkenalkan peneliti kepada siswa, selanjutnya peneliti menanyakan kondisi para responden hari ini dalam aktifitasnya sepanjang pagi hingga siang sehingga tercipta hubungan yang hangat.

Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti ketika diberikan kesempatan untuk melakukan intervensi adalah dengan membentuk kelompok penelitian. Tahap ini merupakan tahap pengenalan diri dari anggota dalam kelompok. Anggota kelompok terpilih merupakan konseli yang berasal dari berbagai kelas di tingkatan kelas VII dan VIII. Oleh karena itu, peneliti meminta pada masing-masing konseli untuk mengenalkan nama dan menjelaskan *hobby yang dimiliki*. Setelah perkenalan, konselor memberikan sedikit gambaran tentang pengertian dan tujuan konseling kelompok. Konselor juga menjelaskan cara-cara dan asas-asas yang ada pada saat proses konseling kelompok.

### **Tahap Peralihan**

Setelah proses pembentukan dilaksanakan, konselor kemudian beralih ke tahap peralihan. Pada tahap ini, konselor menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya yaitu melaksanakan *treatment* dengan menggunakan teknik *Role Playing*. Setelah itu, konselor menawarkan atau mengamati kesiapan para anggota untuk menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya dengan membahas suasana yang sedang terjadi.

### **Tahap *Rasionalisasi Treatment***

Kegiatan *rasionalisasi treatment* dilaksanakan dengan tujuan agar konseli mampu mengenali dan menganalisa perilaku agresif yang dialami oleh masing-

masing responden. Untuk menguji pemahaman konseli terkait dengan perilaku agresif konselor meminta kepada masing-masing konseli untuk mengemukakan pendapatnya. Setelah pemahaman perilaku agresif peneliti kemudian mengemukakan faktor-faktor yang menjadi penyebab perilaku agresif dapat terjadi pada diri konseli. Setelah diskusi peneliti menampilkan contoh perilaku agresif selanjutnya menjelaskan serta mencocokkan dengan pendapat konseli. Kegiatan selanjutnya adalah konselor membagikan lembar tugas tentang perilaku agresif kemudian peneliti menjelaskan cara pengisiannya. Konseli diminta untuk mengisi lembar tugas.

Setelah konseli memiliki pemahaman tentang perilaku agresif dan dampaknya terhadap pribadi dan sosial konseli, peneliti kemudian menjelaskan tentang upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut. Upaya yang dimaksud adalah dengan menggunakan teknik *role playing*. Konselor secara sepintas menjelaskan langkah-langkah dan prosedur singkat dari pelaksanaan *role playing*.

Lima menit menjelang batas waktu (60 menit) sesi analisis pernyataan diri yang mempengaruhi selesai, konselor melakukan terminasi dengan cara: (1) Konselor merefleksikan kembali kegiatan yang telah dilakukan, (2) Konselor mengucapkan terimakasih dan menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.

Hasil yang diperoleh pada pertemuan pertama yaitu konseli memahami pengertian dari perilaku agresif serta memahami prosedur pelaksanaan teknik *Role Playing* yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedepannya.



## 2) Sesi Inti

### **Pertemuan kedua : tahap pelaksanaan**

#### **Pemanasan, Memilih Partisipan, Mengatur Setting, Menyiapkan Pengamat**

Tahapan pelaksanaan *Role Playing* dilaksanakan mulai dari tanggal 19 Agustus 2019 . Peneliti membangun rapport degan melakukan *ice breaking* untuk terciptanya hubungan yang baik antara peneliti dengan peserta didik. Kemudian peneliti menjelaskan tujuan diadakannya kegiatan pemanasan, memilih partisipan, mengatur setting, menyiapkan pengamat, melakukan ikrar bersama-sama agar yang dikemukakan di kegiatan terjamin kerahasiaannya dan mengisi lembar persetujuan responden.

Pada inti kegiatannya, terlebih dahulu konselor mengenalkan masalah dan memperjelas masalah tentang perilaku agresif, kemudian menjelaskan *role playing*. Setelah itu peneliti menganalisis peran kemudian memilih pemain yang akan memainkan peran. Peneliti mengatur sesi-sesi atau batas tindakan pemain agar siswa mengetahui sesi-sesi dan batas tindakan yang akan mereka mainkan. Setelah itu peneliti memilih atau menyiapkan observer dan memberikan tugas yaitu sebagai pengamat permainan.

Sepuluh menit sebelum waktu berakhir (60 menit) peneliti melakukan terminasi dengan cara: 1) meminta konseli untuk menceritakan kembali tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap tahapan kegiatan yang telah dijelaskan. 2) Kemudian penlitl mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan terima kasih dan mengingatkan janji temu dan menanyakan kesiapan konseli untuk melangkah ke tahap selanjutnya.

Hasil yang diperoleh pada tahapan ini yaitu konseli mampu mengungkapkan persepsi tentang kegiatan yang telah di jelaskan oleh konselor.

### **Pertemuan ketiga: *Role Play 1* ( Tahan Emosi Dan Amarahmmu)**

Kegiatan *role play 1* dilaksanakan pada hari senin 22 Agustus 2019. Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan dan melakukan penyegaran kembali mengenai kegiatan sebelumnya, serta konselor memberikan *Ice breaking* untuk mencairkan suasana.

Pada tahapan kegiatan ini, Peneliti mempersilahkan pemain peran untuk memulai *role playing 1* (tahan emosi dan amarahmmu). Pada pelaksanaan adegan tahan emosi dan amarahmmu, 4 (empat) orang siswa bertindak sebagai pemeran utama dan 4 (empat) orang siswa bertindak sebagai pengamat. Alur ceritanya berkisah tentang bagaimana seseorang yang terbakar emosi karena di adu domba dengan temannya. Siswa pun memainkan peran sesuai dengan naskah *role playing* yang telah dibagikan oleh peneliti.

Setelah permainan selesai peneliti *meriview* pemeranan yang dilakukan peserta didik dan mendiskusikan peran yang telah dilakukan. Setelah itu peneliti meminta siswa yang menjadi pemeran utama untuk menceritakan hasil yang didapatkan setelah melakukan *role playing 1*. Siswa mengemukakan bahwa ia tidak seharusnya percaya begitu saja dengan apa yang dikatakan oleh temannya tanpa menkonfirmasi kebenarannya terlebih. Selain itu, siswa lainnya menjelaskan ia telah memahami bahwa sebelum bertindak harus dipastikan kebenaran dari cerita tersebut . Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada penonton

untuk memberikan tanggapan tentang *role playing* yang telah dimainkan. Penonton (observer) menjelaskan bahwa perilaku yang mereka amati dari *role playing* 1 adalah keterampilan mengelola emosi.

Hasil dari adegan *role playing* 1 (tahan emosi dan amarahmu) yaitu konseli mampu mengelola emosi dan tidak mudah terpancing dengan hasutan temannya.

Sepuluh menit menjelang batas waktu (60 menit) sesi identifikasi perilaku kedalam situasi berakhir, konselor melakukan terminasi dengan cara: (1) Konselor menanyakan kepada anggota kelompok mengenai kesiapan anggota kelompok untuk melangkah ketahap berikutnya, (2) konselor mengucapkan terimah kasih dan mengingatkan janji temu dan menutup pertemuan. Hasil yang diperoleh pada pertemuan ini yaitu konseli mampu menyebutkan masalah yang dihadapinya. Pada pertemuan ini, konseli juga dapat menganalisis perilakunya tingginya kecenderungan perilaku agresif.

#### **Pertemuan Keempat : *Role Play* II (belajar mengendalikan diri)**

Kegiatan *role play* II dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2019. Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan dan melakukan penyegaran kembali mengenai kegiatan sebelumnya yaitu pemahaman akan masalah, serta konselor menanyakan kesiapan konseli untuk memulai kegiatan.

Pada tahapan kegiatan ini, Peneliti mempersilahkan pemain peran untuk memulai *role playing* II (belajar mengendalikan diri). Pada pelaksanaan adegan belajar mengendalikan diri, 6 (enam) orang siswa bertindak sebagai pemeran utama dan 4 (empat) orang siswa bertindak sebagai penonton. Alur ceritanya

berkisah tentang sebuah geng yang merasa tidak hormat karena tak disapa oleh adik kelasnya kemudian tersulut emosi tanpa menanyakan alasan adik kelasnya mengapa tak menyapa. Siswa pun memainkan peran sesuai dengan naskah *role playing* yang telah dibagikan oleh peneliti.

Setelah permainan selesai peneliti *meriview* pemeranan yang dilakukan peserta didik dan mendiskusikan peran yang telah dilakukan. Setelah itu peneliti meminta siswa yang menjadi pemeran utama untuk menceritakan hasil yang didapatkan setelah melakukan *role playing* II. Siswa berdiskusi mengenai *role playing* yang telah dilakukan. Setelah berdiskusi siswa yang menjadi pemain dalam *role play II* pun megemukakan bahwa ia tidak seharusnya langsung tersulut emosi hanya karna tidak disapa oleh adik kelasnya yang terburu buru masuk kelas karna belum mengerjakan tugas yang akan dikumpul, dan mampu mengendalikan diri agar tidak mudah tersinggung dengan hal hal sepele. Peneliti memberikan kesempatan kepada penonton untuk memberikan tanggapan tentang *role playing* yang telah dimainkan. Siswa yang pengamat megungkapkan bahwa seharusnya ia menanyakan kepada orang yang bersangkutan mengapa ia tidak menyapa saat lewat di depan kelompok mereka tanpa harus berkelahi.

Hasil dari adegan *role playing* II (belajar mengendalikan diri) yaitu konseli mampu mengendalikan diri agar tidak mudah tersinggung.

Sepuluh menit menjelang batas waktu (60 menit) sesi identifikasi perilaku kedalam situasi berakhir, konselor melakukan terminasi dengan cara: (1) Konselor memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya seputaran kegiatan hari ini. (2) Konselor menanyakan kepada anggota kelompok mengenai kesiapan

mereka untuk melangkah ketahap berikutnya. (3) Konselor mengucapkan terima kasih dan mengingatkan janji temu yang dibuat dan menutup pertemuan.

**Pertemuan Kelima : *role play III* (bertanggung jawab)**

Dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2019. Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan dan melakukan penyegaran kembali mengenai kegiatan sebelumnya yaitu pemahaman akan masalah, serta konselor memberikan *Ice breaking*.

Pada tahapan kegiatan ini, Peneliti mempersilahkan pemain peran untuk memulai *role playing III* (bertanggung jawab). Pada pelaksanaan adegan bertanggung jawab, 5 (lima) orang siswa bertindak sebagai pemeran utama dan 5 (lima) orang siswa bertindak sebagai penonton. Alur ceritanya berkisah tentang bagaimana seseorang yang tidak bisa bertanggung jawab atas tindakan yang telah ia lakukan. Siswa pun memainkan peran sesuai dengan naskah *role playing* yang telah dibagikan oleh peneliti.

Setelah permainan selesai peneliti *meriview* pemeranan yang dilakukan peserta didik dan mendiskusikan peran yang telah dilakukan. Setelah itu peneliti meminta siswa yang menjadi pemeran utama untuk menceritakan hasil yang didapatkan setelah melakukan *role playing III*. Siswa mengemukakan bahwa ia telah memiliki gambaran memiliki rasa tanggung jawab. Selain itu, siswa lainnya menjelaskan bahwa ia telah memahami cara-cara yang dapat digunakan ketika ia melakukan kesalahan terhadap orang lain. Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada penonton untuk memberikan tanggapan tentang *role playing* yang telah dimainkan. Penonton (observer) menjelaskan bahwa perilaku yang

mereka amati dari *role playing III* adalah keterampilan bertanggung jawab terhadap kesalahan.

Hasil dari adegan *role playing III* (bertanggung jawab) yaitu konseli mampu bertanggung jawab terhadap segala tindakan dan kesalahan yang telah ia perbuat.

Sepuluh menit menjelang batas waktu (60 menit) sesi identifikasi perilaku kedalam situasi berakhir, konselor melakukan terminasi dengan cara: (1) Konselor memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya seputaran kegiatan hari ini. (2) Konselor menanyakan kepada anggota kelompok mengenai kesiapan mereka untuk melangkah ketahap berikutnya. (3) Konselor mengucapkan terima kasih dan mengingatkan janji temu yang dibuat dan menutup pertemuan.

### **3) Pertemuan Keenam : *role play IV* (berteman yuk)**

Dilaksanakan pada tanggal 5 September 2019. Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan dan melakukan penyegaran kembali mengenai kegiatan sebelumnya yaitu pemahaman akan masalah, serta konselor memberikan *Ice breaking*. Dan konselor menanyakan kesiapan konseli untuk mengikuti kegiatan kali ini.

Pada tahapan kegiatan ini, Peneliti mempersilahkan pemain peran untuk memulai *role playing IV* (berteman yuk). Pada pelaksanaan adegan latihan berteman yuk, 6 (enam) orang siswa bertindak sebagai pemeran utama dan 4 (empat) orang siswa bertindak sebagai penonton. Alur ceritanya berkisah tentang seseorang yang dijauhi oleh temannya karena merasa fisiknya tidak sempurna.

Siswa pun memainkan peran sesuai dengan naskah *role playing* yang telah dibagikan oleh peneliti.

Setelah permainan selesai peneliti *meriview* pemeranan yang dilakukan peserta didik dan mendiskusikan peran yang telah dilakukan. Setelah itu peneliti meminta siswa yang menjadi pemeran utama untuk menceritakan hasil yang didapatkan setelah melakukan *role playing* IV. Siswa mengemukakan bahwa ia telah memiliki gambaran bagaimana cara untuk berkawan.. Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada penonton untuk memberikan tanggapan tentang *role playing* yang telah dimainkan. Penonton (observer) menjelaskan bahwa perilaku yang mereka amati dari *role playing* IV adalah keterampilan dalam berkawan atau berteman.

Hasil dari adegan *role playing* IV (berteman yuk) yaitu konseli mampu memiliki keterampilan untuk berkawan dan tidak memilih milih teman.

Sepuluh menit menjelang batas waktu (60 menit) sesi identifikasi perilaku kedalam situasi berakhir, konselor melakukan terminasi dengan cara: (1)Konselor menanyakan apa yang dirasakan konseli setelah mengikuti tahapan ini, (2) konselor menanyakan kepada anggota kelompok mengenai kesiapan mereka untuk melangkah ketahap berikutnya, (3) konselor mengucapkan terima kasih dan mengingatkan janji temu yang dibuat dan menutup pertemuan.

#### **Pertemuan Ketujuh: Evaluasi**

Kegiatan evaluasi dilaksanakan pada tanggal 9 September 2019. Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu menurunkan

kecenderungan perilaku agresif dan melakukan penyegaran tentang pertemuan sebelumnya.

Selanjutnya, Peneliti membagikan lembar evaluasi bertujuan untuk mengetahui kesan-kesan selama melaksanakan kegiatan konseling kelompok dengan teknik *Role Playing*. Soal dari lembar evaluasi tersebut antara lain yaitu (1) Tuliskan keadaan diri anda sebelum dan setelah mengikuti pelaksanaan konseling kelompok (teknik *Role Playing*), (2) Tuliskan manfaat yang telah anda peroleh setelah mengikuti konseling kelompok (teknik *Role Playing*)! (3) Komitmen apa yang telah anda miliki terkait perubahan-perubahan yang telah anda miliki setelah mengikuti konseling kelompok (teknik *Role Playing*)? (4) Tulis komentar (kesan, harapan) anda mengenai pelaksanaan konseling kelompok (teknik *Role Playing*) yang telah dilakukan!, setelah konseli mengisi lembar evaluasi konselor mengumpulkan kembali lembar evaluasi. Setelah terkumpul kembali hasil dari lembar evaluasi di diskusikan, setelah diskusi selesai konselor memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya, setelah konseli bertanya dan konselor menjawab, konselor mengumumkan jadwal pelaksanaan berikutnya (*pemberian post-test*), setelah itu konselor menanyakan kesiapan konseli untuk melangkah ke tahap berikutnya.

Tiga puluh menit menjelang batas waktu (60 menit) peneliti mengarahkan kelompok untuk melakukan diskusi. Sepuluh menit terakhir konselor melakukan terminasi dengan cara: (1) Konseli menyampaikan perasaan dan menceritakan pengalamannya mengikuti kegiatan (2) Konselor menutup pertemuan.



Sebagai penutup pertemuan, peneliti menanyakan kesiapan siswa untuk melanjutkan ke sesi berikutnya yaitu pemberian angket setelah pemberian perlakuan (*posttest*) dan semua siswa siap mengikuti pada pertemuan berikutnya.

Hasil yang diperoleh dari evaluasi yaitu konseli telah mampu mengatasi perilaku agresif dengan melakukan perubahan berkaitan dengan penurunan perilaku agresif yang ditunjukkan oleh konseli dalam kehidupan sehari-harinya. Hasil yang diperoleh tersebut berasal dari keaktifan konseli dalam melaksanakan diskusi.

### **c. Terminasi**

Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 12 September 2019. Pada pertemuan ini konselor membagikan angket (*post-test*) yang berisi pernyataan indikator perilaku agresif. Pada pertemuan ini peneliti menjelaskan petunjuk pengisian skala perilaku agresif sebagaimana pada pertemuan pertama, dan mempersilahkan siswa untuk mengisinya. Setelah diisi oleh responden, peneliti mengumpulkan skala perilaku agresif.

Setelah itu, peneliti berterimakasih kepada siswa mengenai partisipasi dan kesungguhannya dalam mengisi skala dan mengajak siswa untuk menyampaikan kesan dan pesan selama ikut berpartisipasi dalam melakukan kegiatan *Role Playing* dengan bersungguh-sungguh selama 7 kali pertemuan. Selanjutnya, peneliti meminta maaf apabila selama kegiatan dilaksanakan ada kata-kata atau perilaku peneliti yang tidak berkenan di hati para siswa sekaligus mengucapkan terima kasih karena telah bersedia mengikuti semua kegiatan.

Selanjutnya hasil observasi yang dilakukan pada saat pelaksanaan teknik

*Role Playing* sebanyak tujuh kali pertemuan diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.5. Data Tingkat Partisipasi Siswa Mengikuti Kegiatan Teknik Role Playing.**

Persentase	Kriteria	Pertemuan						
		I	II	III	IV	V	VI	VII
80%-100%	Sangat tinggi	10	10	10	10	10	10	10
60%-79%	Tinggi	-	-	-	-	-	-	-
40%-59%	Sedang	-	-	-	-	-	-	-
20%-39%	Rendah	-	-	-	-	-	-	-
0%-19%	Sangat rendah	-	-	-	-	-	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>

**Sumber: Hasil Observasi**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 7 kali pertemuan dapat disimpulkan bahwa tingkat partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan pelaksanaan teknik *Role Playing* berada pada kategori sangat tinggi.

### 3. Uji hipotesis

Penerapan teknik *Role Playing* untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara dilakukan dengan pengujian hipotesis melalui uji t. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu teknik *Role Playing* mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara. Sebelum mengetahui pengaruh tersebut maka harus diubah hipotesisnya menjadi hipotesis nihil ( $H_0$ ) yaitu: “teknik *Role Playing* tidak dapat mengurangi perilaku agresi siswa di SMP Negeri 1 Kelara”. Adapun kriteria pengujiannya adalah tolak  $H_0$  jika nilai  $\text{sig} \leq 0,05$ .

Berikut disajikan data tingkat perilaku agresi pada saat *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

**Tabel 4.6. Output hasil analisis uji hipotesis berdasarkan SPSS 16.00 for windows**

Kelompok Penelitian	Mean Gain Score	t	Sig	Keterangan
E	41,8	6.339	,000	Ho ditolak
K	7,6			H <sub>1</sub> diterima

**Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 22 for windows**

Berdasarkan data hasil analisis *t-test* diperoleh nilai signifikansi (0,000) yang berarti  $< \alpha$  (0,05) sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan demikian berarti hipotesa yang menyatakan tidak ada perbedaan gain skor kelompok kontrol dan eksperimen dinyatakan ditolak.

Nilai *gain score* pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 41,8 dan nilai *gain score* pada kelompok kontrol sebesar 7,6. Karena perbedaan dari *gain score* tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *gain skor* kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol. Dengan demikian, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok yang diberikan perlakuan berupa teknik *Role Playing* dibandingkan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa teknik *Role Playing* dapat mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara secara signifikan. Artinya, jika diberikan perlakuan berupa teknik *Role Playing* maka tingginya perilaku agresif siswa dapat menurun.

## **B. PEMBAHASAN**

Ketika perilaku agresif peserta didik tinggi maka tingkat permasalahannya juga akan tinggi, Peserta didik yang memiliki Perilaku kurang baik atau

berperilaku agresif harus diberikan penanganan lebih lanjut agar bisa bersosial. yang memiliki rasa cinta damai dalam perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadirannya saat di sekolah dirumah ataupun dilingkungan sekitarnya.

Bagian ini memaparkan hasil penelitian berdasarkan deskripsi variabel, dan pengujian hipotesis. Pembahasan hasil penelitian ini dikembangkan dari temuan-temuan penelitian yang selanjutnya dihubungkan dengan pokok yang dituangkan dalam latar belakang masalah disertai dengan landasan teori yang relevan.

## **1. Gambaran Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 1 Kelara.**

Wujud dari individu yang memiliki kecenderungan perilaku agresif yaitu dimana perilaku agresif adalah tingkah laku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikis.

Hasil *pretest* di SMP Negeri 1 Kelara menunjukkan tingkat Perilaku Agresif siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori tinggi. Tingginya Perilaku Agresif pada siswa ditandai dengan mudah marah, melakukan tindakan fisik (memukul, berkelahi, dan merusak benda-benda), menfitnah, tidak mempunyai teman, dan merasa iri.

Hasil *pretest* tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Munir (2016) menjelaskan fenomena perilaku agresif siswa yang tergolong memprihatinkan ditandai mereka cenderung suka berkelahi atau memukul, mengancam, mencuri dan melakukan pengeroyokan. Penyebabnya karena marah yang tidak terkendali,

perasaan tidak mau diremehkan atau direndahkan, ingin mendapat pengakuan dari orang lain agar dipandang hebat, dan sebagainya..

Setelah penerapan teknik *Role Playing* dilaksanakan, peneliti melakukan *posttest*. Hasil yang diperoleh pada kelompok eksperimen yaitu perilaku agresif konseli menurun ke kategori rendah. Penurunan ini disebabkan karena *Role Playing* telah mengajarkan kepada konseli untuk memodifikasi perilaku.

*Role playing* merupakan salah satu teknik konseling kelompok yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan siswa. Pengalaman yang diperoleh dari teknik ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. . Bertambahnya jumlah responden pada kategori rendah pada saat *posttest* dikarenakan meningkatnya jumlah responden sebelum perlakuan (*pretest*) yang umumnya berada pada kategori tinggi.

Hasil yang berbeda terjadi pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa teknik *Role Playing*. Pada saat *pretest* tingkat Perilaku agresif berada pada kategori tinggi. yang ditandai dengan mudah marah, melakukan tindakan fisik (memukul, berkelahi, dan merusak benda-benda), menfitnah, tidak mempunyai teman, dan merasa iri. Pada saat *posttest*, tidak menunjukkan perubahan atau penurunan yang berarti, walaupun terdapat sebagian kecil responden yang mengalami perubahan nilai berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan. Konseli tetap berada pada kategori tinggi.

Analisis data peneliti pada kelompok kontrol ditemukan bahwa perubahan hasil kuesioner ini terjadi karena beberapa faktor. Faktor pertama adalah peneliti kurang menyadari pentingnya menjaga ketaatan penelitian selama dalam proses perlakuan. interaksi dan komunikasi antara anggota kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diluar waktu perlakuan membuka ruang untuk saling berbagi informasi dan pengalaman. Faktor kedua adalah ada responden kelompok kontrol yang dalam masa perlakuan belajar Perilaku agresif dan telah mempengaruhi hasil *posttest*.

Berdasarkan hasil tersebut tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat Perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara pada kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pretest*) berada pada kategori tinggi, tetapi setelah diberikan perlakuan (*posttest*) berupa teknik *Role Playing* menurun ke kategori rendah. Sedangkan pada kelompok kontrol, pada saat *pretest* berada pada kategori tinggi dan pada saat *posttest* tetap berada pada kategori tinggi.

## **2. Gambaran Pelaksanaan Teknik *Role Playing* di SMP Negeri 1 Kelara**

Melihat fenomena yang ada di sekolah yaitu tingginya Perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 1 Kelara, maka perlu adanya upaya untuk membantu menangani permasalahan tersebut. Konseli yang mengalami perilaku agresif disebabkan diakibatkan tidak adanya keterampilan dalam diri individu tentang bagaimana untuk berkawan sehingga berpengaruh pada perilakunya.

Tingginya perilaku agresif yang dialami siswa tentunya akan menghambat tugas perkembangan mereka karena tidak mampu memenuhi kebutuhan sosialnya dan tidak mampu berkawan dan mengemukakan pendapat tanpa harus berkata

kasar pada orang lain. Maka dari itu, selaku guru bimbingan dan konseling yang ingin melihat tumbuh kembang pribadi dan sosial anak perlu memberikan treatment yang sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh siswa. Melihat masalah yang dihadapi oleh siswa dapat diasumsikan bahwa anak yang perilaku agresif tinggi disebabkan oleh ketidakmampuan siswa dalam berkawan. Oleh karena itu, untuk menangani permasalahan siswa peneliti menggunakan pendekatan yang berbasis pada pembiasaan perilaku atau behavioral. Salah satu teknik behavioral yaitu dengan menggunakan teknik *role playing*

Metode *role playing* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Kelebihan dari metode *role playing* yaitu, dengan penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. *Role playing* dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa. Kemudian siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Dalam memainkan perannyapun sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa asalkan tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan oleh guru.

Menurut James dan Gilliland (Erford, 2016) *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. Melalui *role playing*, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Prosedur pelaksanaan *Role Playing* yang diterapkan di SMP Negeri 1 Kelara dilakukan kedalam 7 tahapan yang tetap merujuk pada tahapan pelaksanaan Shaftels (Sagala, 2010). Tahapan tersebut terdiri dari rational treatment, pemanasan, pemilihan pemeranan, adegan *role playing*, diskusi dan evaluasi

Pada tahap pertama yaitu *rational treatment*. Tujuan kegiatan ini yakni konseli mampu mengenali dan menganalisa perilaku agresif yang dialami oleh masing-masing responden. kegiatan yang dilakukan oleh konselor yaitu menyampaikan tujuan konseling kelompok dengan teknik *Role Playing*. Mengingat bahwa setiap peserta memiliki sebuah pemahaman tentang perilaku agresif sendiri. Harapannya adalah para responden memahami tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan dimulai dari diskusi tentang bentuk perilaku agresif yang dialami dan faktor-faktor yang menyebabkan perilaku agresif pada konseli. Setelah diskusi peneliti menampilkan gambaran perilaku agresif, selanjutnya menjelaskan serta mencocokkan dengan pendapat konseli. Kegiatan selanjutnya adalah konselor membagikan lembar kerja tentang bentuk perilaku agresif konseli kemudian menjelaskan cara pengisiannya. Konseli diminta untuk mengisi lembar kerja. Hasilnya yaitu tingginya perilaku agresif ditandai mudah marah, melakukan



tindakan fisik (memukul, berkelahi, dan merusak benda-benda), menfitnah, tidak mempunyai teman, dan merasa iri.

Hasil yang diperoleh dari 10 responden pada kelompok penelitian, secara umum mengungkapkan bahwa masalah yang dihadapi yaitu tingginya kecenderungan perilaku agresif. Tingginya kecenderungan Perilaku agresif ditandai dengan banyaknya siswa yang sulit berkawan, karena ia ketahui hanya perilaku agresif.

Pada tahap kedua yaitu pemanasan, konselor mengenalkan masalah dan memperjelas masalah tentang perilaku agresif, kemudian menjelaskan *role playing*. Setelah itu peneliti menganalisis peran kemudian memilih pemain yang akan memainkan peran. Peneliti mengatur sesi-sesi atau batas tindakan pemain agar siswa mengetahui sesi-sesi dan batas tindakan yang akan mereka mainkan. Setelah itu peneliti memilih atau menyiapkan observer dan memberikan tugas yaitu sebagai pengamat permainan. Setelah konseli melakukan kegiatan pemanasan, memilih partisipan, mengatur setting, menyiapkan pengamat, konselor meminta konseli untuk menceritakan kembali tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap tahapan kegiatan yang telah dijelaskan. Hasil yang diperoleh pada tahapan ini yaitu konseli mampu mengungkapkan persepsi tentang kegiatan yang telah di jelaskan oleh konselor.

Pada tahap ketiga yaitu adegan *role playing* 1 (tahan emosi dan amarahmu). Pada tahapan kegiatan ini, Peneliti mempersilahkan pemain peran untuk memulai *role playing* 1 (tahan emosi dan amarahmu). Pada pelaksanaan adegan tahan

emosi dan amarahmu, 4 (empat) orang siswa bertindak sebagai pemeran utama dan 4 (empat) orang siswa bertindak sebagai pengamat. Alur ceritanya berkisah tentang bagaimana seseorang yang terbakar emosi karena di adu domba dengan temannya. Siswa pun memainkan peran sesuai dengan naskah *role playing* yang telah dibagikan oleh peneliti. Setelah permainan selesai peneliti *meriview* pemeranan yang dilakukan peserta didik dan mendiskusikan peran yang telah dilakukan. Setelah itu peneliti meminta siswa yang menjadi pemeran utama untuk menceritakan hasil yang didapatkan setelah melakukan *role playing* 1. Siswa mengemukakan bahwa ia tidak seharusnya percaya begitu saja dengan apa yang dikatakan oleh temannya tanpa menkonfirmasi kebenarannya terlebih. Selain itu, siswa lainnya menjelaskan ia telah memahami bahwa sebelum bertindak harus dipastikan kebenaran dari cerita tersebut. Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada penonton untuk memberikan tanggapan tentang *role playing* yang telah dimainkan. Penonton (observer) menjelaskan bahwa perilaku yang mereka amati dari *role playing* 1 adalah keterampilan mengelola emosi. Hasil dari adegan *role playing* 1 (tahan emosi dan amarahmu) yaitu konseli mampu mengelola emosi dan tidak mudah terpancing dengan hasutan temannya.

Pada tahapan keempat, Peneliti mempersilahkan pemain peran untuk memulai *role playing* II (belajar mengendalikan diri). Pada pelaksanaan adegan belajar mengendalikan diri, 6 (delapan) orang siswa bertindak sebagai pemeran utama dan 4 (dua) orang siswa bertindak sebagai penonton. Alur ceritanya berkisah tentang sebuah geng yang merasa tidak dihargai karena tak disapa oleh adik kelasnya kemudian tersulut emosi tanpa menanyakan alasan adik kelasnya mengapa tak

menyapa. Siswa pun memainkan peran sesuai dengan naskah *role playing* yang telah dibagikan oleh peneliti. dibagikan oleh peneliti.

Setelah permainan selesai peneliti *meriview* pemeranan yang dilakukan peserta didik dan mendiskusikan peran yang telah dilakukan. Setelah itu peneliti meminta siswa yang menjadi pemeran utama untuk menceritakan hasil yang didapatkan setelah melakukan *role playing* II. Siswa berdiskusi mengenai *role playing* yang telah dilakukan. Setelah berdiskusi siswa yang menjadi pemain dalam *role play II* pun megemukakan bahwa ia tidak seharusnya langsung tersulut emosi hanya karna tidak disapa oleh adik kelasnya yang terburu buru masuk kelas karna belum mengerjakan tugas yang akan dikumpul, dan mampu mengendalikan diri agar tidak mudah tersinggung dengan hal hal sepele. Peneliti memberikan kesempatan kepada penonton untuk memberikan tanggapan tentang *role playing* yang telah dimainkan. Siswa yang pengamat megungkapkan bahwa seharusnya ia menanyakan kepada orang yang bersangkutan mengapa ia tidak menyapa saat lewat di depan kelompok mereka tanpa harus berkelahi.. Hasil dari adegan *role playing* II (belajar mengendalikan diri) yaitu konseli mampu mengendalikan diri agar tidak mudah tersinggung.

Pada tahap kelima yaitu *role playing* III (bertanggung jawab) Pada tahapan kegiatan ini, Peneliti mempersilahkan pemain peran untuk memulai *role playing* III (bertanggung jawab). Pada pelaksanaan adegan bertanggung jawab, 5 (lima) orang siswa bertindak sebagai pemeran utama dan 5 (lima) orang siswa bertindak sebagai penonton. Alur ceritanya berkisah tentang bagaimana seseorang yang tidak bisa bertanggung jawab atas tindakan yang telah ia lakukan. Siswa pun memainkan

peran sesuai dengan naskah *role playing* yang telah dibagikan oleh peneliti. Setelah permainan selesai peneliti *meriview* pemeranan yang dilakukan peserta didik dan mendiskusikan peran yang telah dilakukan. Setelah itu peneliti meminta siswa yang menjadi pemeran utama untuk menceritakan hasil yang didapatkan setelah melakukan *role playing* III. Siswa mengemukakan bahwa ia telah memiliki gambaran memiliki rasa tanggung jawab. Selain itu, siswa lainnya menjelaskan bahwa ia telah memahami cara-cara yang dapat digunakan ketika ia melakukan kesalahan terhadap orang lain. Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada penonton untuk memberikan tanggapan tentang *role playing* yang telah dimainkan. Penonton (observer) menjelaskan bahwa perilaku yang mereka amati dari *role playing* III adalah keterampilan bertanggung jawab terhadap kesalahan. Hasil dari adegan *role playing III* (bertanggung jawab) yaitu konseli mampu bertanggung jawab terhadap segala tindakan dan kesalahan yang telah ia perbuat.

Pada tahap keenam yaitu *role playing IV* (berteman yuk) Pada pelaksanaan adegan latihan berteman yuk, 6 (enam) orang siswa bertindak sebagai pemeran utama dan 4 (empat) orang siswa bertindak sebagai penonton. Alur ceritanya berkisah tentang seseorang yang dijauhi oleh temannya karena merasa fisiknya tidak sempurna. Siswa pun memainkan peran sesuai dengan naskah *role playing* yang telah dibagikan oleh peneliti. Setelah permainan selesai peneliti *meriview* pemeranan yang dilakukan peserta didik dan mendiskusikan peran yang telah dilakukan. Setelah itu peneliti meminta siswa yang menjadi pemeran utama untuk menceritakan hasil yang didapatkan setelah melakukan *role playing IV*. Siswa mengemukakan bahwa ia telah memiliki gambaran bagaimana cara untuk

berkawan. Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada penonton untuk memberikan tanggapan tentang *role playing* yang telah dimainkan. Penonton (observer) menjelaskan bahwa perilaku yang mereka amati dari *role playing* IV adalah keterampilan dalam berkawan atau berteman. Hasil dari adegan *role playing* IV (berteman yuk) yaitu konseli mampu memiliki keterampilan untuk berkawan dan tidak memilih-milih teman.

Pada tahap ketujuh yaitu evaluasi, konselor melakukan sesi diskusi, dimana pemain mengemukakan pendapat dan kesan-kesannya. Para anggota kelompok diminta untuk memberi tanggapan dan kesan terhadap kegiatan yang dilakukan. Pada sesi evaluasi, masing-masing anggota kelompok diminta untuk memberikan saran, pendapat, dan tanggapan dengan tujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif akan keberhasilan dalam pengungkapan perasaan konseli. Hasil yang diperoleh pada pertemuan ini yaitu siswa lebih memahami dan menyadari siswa bahwa perilaku maladaptive dapat menimbulkan masalah.

Kemudian dalam penerapan teknik *Role Playing* ini, peneliti dibantu oleh guru pembimbing untuk mengobservasi setiap siswa yang telah memperoleh latihan/perlakuan teknik *Role Playing*, kemudian mencatat atau memberi tanda cek pada pedoman observasi aspek-aspek yang muncul pada setiap siswa dalam proses pelaksanaan teknik *Role Playing*. Berdasarkan penelusuran data yang diperoleh melalui observasi, setelah diberikan teknik *Role Playing* terjadi penurunan Perilaku agresif siswa. Hal ini terlihat pada hasil analisis presentase individual dari 10 responden pada kelompok penelitian yang mengikuti kegiatan teknik *Role Playing*. Pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga, keempat dan

kelima, keenam dan ketujuh secara umum partisipasi siswa berada pada kategori sangat tinggi. Perilaku-perilaku yang ditampakkan oleh siswa yang teramati dari tujuh kali tahapan menunjukkan bahwa siswa terlihat secara aktif dalam proses penerapan teknik *Role Playing*

Sementara itu, pada kelompok kontrol, responden tidak diberikan *treatment* berupa teknik *Role Playing*. Namun, dalam prosesnya, kelompok kontrol diajak untuk berdiskusi pada awal pertemuan mengenai perilaku agresif yang dimilikinya. Diskusi tersebut bermaterikan tentang jenis dan bentuk Perilaku agresif yang dimilikinya.

Pada kelompok kontrol, diskusi tersebut hanya dilakukan sebanyak satu kali sehingga kelompok yang tidak diberikan perlakuan dengan teknik *role playing* tidak menunjukkan perubahan atau penurunan yang berarti, walaupun terdapat sebagian kecil responden yang mengalami perubahan berdasarkan hasil kuesioner.

### **3. Penerapan Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 1 Kelara**

Analisis data menunjukkan adanya peningkatan kategori pada kelompok yang diberikan perlakuan yaitu kelompok eksperimen dari kategori tinggi ke kategori rendah. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak terjadi perubahan yang berarti atau dalam artian tetap.

*Role playing* adalah teknik pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu karakter dalam situasi dan kondisi tertentu. Artinya, siswa harus memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat, berbicara, bertindak, sesuai dengan perannya.

Pada pelaksanaan *role play*, individu memerankan situasi yang imajinatif, dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harusnya bertingkah laku.

Tujuan *role playing* yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kelara adalah agar anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Penggunaan metode *role playing* di sekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa belajar melalui pengalaman langsung, khususnya pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga kelak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Efektifitas teknik *Role Playing* di SMP Negeri 1 Kelara sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Munir “upaya mengurangi perilaku agresif *non verbal* dengan Menggunakan teknik *role playing* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 palu” dan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia “efektivitas konseling

kelompok dengan teknik *role Playing* untuk mengurangi perilaku agresif peserta didik Kelas vii di mts muhammadiyah bandar lampung Tahun ajaran 2017/2018.

Selanjutnya, kondisi ini tergambar dengan jelas pada hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa penerapan teknik *Role Playing* berpengaruh positif dalam menurunkan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara. Indikator keberhasilan perlakuan ini juga terlihat dari lembar kerja yang dibagikan kepada konseli. Konseli belajar memahami mengenai potensi yang dimiliki serta bagaimana untuk memaksimalkan potensi yang ada dalam dirinya. Keberhasilan perlakuan juga ditentukan pada keaktifan konseli selama mengikuti mengikuti proses teknik *Role Playing*.

Uji t menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara konseli yang mendapatkan perlakuan teknik *Role Playing* dan yang tidak. Hipotesis nihil ( $H_0$ ) dinyatakan ditolak dan menerima hipotesis kerja ( $H_1$ ). Hasil ini mengarahkan pada kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara konseli yang menerima perlakuan teknik *Role Playing* dan yang tidak menerima perlakuan dengan teknik *Role Playing* terhadap perilaku agresif konseli.

Pengaruh positif ini dapat diketahui dengan melihat perbedaan *mean score* kedua kelompok. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen memperoleh nilai tinggi kemudian menurun ke kategori rendah, yang diartikan sebagai perubahan berarti terhadap perilaku agresif siswa.

Terjadinya perubahan tingkat perilaku agresif pada siswa ke kategori rendah dikarenakan pemberian teknik *role playing* yang dilakukan secara intensif kepada konseli. Adanya perubahan perilaku pada konseli disebabkan oleh



kemampuan konseli dalam memahami setiap instruksi serta menurunnya keterampilan konseli dalam berperilaku agresif. menurunnya keterampilan dalam berperilaku agresif pada konseli sesuai dengan norma yang berlaku dan mampu menjalin hubungan baik, mampu mengelola emosi dan tindakannya, mampu mengendalikan diri dan berinteraksi dengan baik. Bertanggung jawab.

Hal yang berbeda dengan kelompok yang tidak mendapat perlakuan dengan teknik *Role Playing* atau kelompok kontrol. Hasil analisisnya menunjukkan bahwa nilainya tetap tinggi. Nilai tinggi ini diartikan tidak ada perubahan berarti terhadap Perilaku agresif. Perbedaan tersebut akan semakin nampak dengan seringnya diberikan teknik *Role Playing* sehingga membuat konseli semakin baik dalam mengatasi Perilaku agresifnya.

Berdasarkan uraian proses ini, maka dapat dikatakan bahwa pelaksanaan teknik *role playing* dapat menurunkan Perilaku agresif konseli dan hal tersebut menjadi sebuah pengetahuan baru bagi layanan bimbingan konseling di sekolah untuk membantu mengatasi tingginya perilaku agresif konseli.

#### **4. Keterbatasan Penelitian**

Proses pelaksanaan teknik *Role Playing* yang dilaksanakan oleh peneliti tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang dihadapi oleh peneliti selama memberikan treatment kepada konseli. Keterbatasan tersebut menjadi kendala dalam memberikan treatment yang optimal.

Salah satu keterbatasan peneliti adalah sarana dan prasarana untuk melakukan konseling kelompok. Pada pelaksanaannya, peneliti melakukan proses bimbingan di ruang laboratorium bukannya di ruang konseling sehingga

mengganggu proses belajar mengajar. Selain itu suasana kelas kurang kondusif karena ada beberapa siswa yang bukan responden masuk dalam kelas sehingga mengganggu konsentrasi konseli dalam melaksanakan treatment.

Keterbatasan yang kedua adalah waktu penelitian yang terbatas. peneliti diberikan kesempatan selama satu bulan untuk melakukan penelitian. Waktu tersebut sangatlah kurang mengingat proses bimbingan seharusnya dilaksanakan dengan waktu yang tidak sedikit.

Keterbatasan yang ketiga adalah masih terbatasnya kemampuan dan kompetensi peneliti yang bertindak sebagai konselor. Peneliti belum memahami sepenuhnya teknik *Role Playing* dan pada proses pelaksanaannya hanya mengikuti sesuai skenario yang disusun. Inti dari proses belum sepenuhnya mencapai tujuan yang diinginkan yaitu tuntasnya masalah yang dihadapi oleh konseli.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan tentang penerapan teknik *Role Playing* untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara adalah sebagai berikut:

1. Kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara sebelum diberi perlakuan berada pada kategori tinggi. Nilai *gain score* kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 41,8 dan nilai *gain score* pada kelompok kontrol sebesar 7,6. Di lihat dari rata-rata mean antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dimana kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang berarti ada perubahan yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa teknik *role playing* berada pada kategori rendah. Sedangkan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa teknik *role playing* tetap berada pada kategori tinggi.
2. Pelaksanaan teknik *role playing* dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang sudah dirancang melalui tujuh tahapan dan tingkatan partisipasi siswa pada setiap tahapan pelaksanaan teknik *role playing*, partisipasi siswa berada pada kategori tinggi
3. Penerapan teknik *Role Playing* dapat mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa secara signifikan di SMP Negeri 1 Kelara.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Konselor.

Konselor dapat mempergunakan teknik *role playing* sebagai teknik layanan untuk menurunkan kecenderungan perilaku agresif siswa. Teknik *role playing* dapat dikembangkan menjadi penelitian tindakan konseling dengan menerapkannya pada permasalahan yang berbeda.

2. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak sekolah sebagai model bimbingan pribadi sosial dalam menyelesaikan setiap masalah yang timbul di SMP Negeri 1 Kelara khususnya menurunkan kecenderungan perilaku agresif siswa.

Teknik *role playing* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengaitkan variable terikat lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adji, W. 2002. Kecenderungan Perilaku Agresif Pria Ditinjau dari Minat Terhadap Musik Heavy Metal. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Unika Soegijapratna.
- Ali & Asrori, 2006. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anantasari. 2006. *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius
- Anas M, 2007. *Pengantar Psikologi Sosial*. Makassar : UNM.
- Baroroh K, 2011. Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 2, November 2011.
- Bennet & Ramlah, 2002. *Metode-Metode Pembelajaran*. Jakarta. Refika Aditama.
- Erford B T, 2015. *40 Teknik Konseling yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ellis O. J, 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- 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*, Vol 2(4).
- Gerungan. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Herlina,U. 2015. Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok. *Jurnal Pendidikan Sosial*. Vol. 1: 97
- Herryanto & Hamid, 2009. *Statistika Dasar Jakarta*: Universitas Terbuka.
- Karunta H, 2016. Penerapan Teknik Permainan Simulasi Dalam Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Di Sma 33 Makassar. *Skripsi*. Bimbingan dan Konseling. FIP UNM
- Kurnia P. R, 2017. Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik *RolePlaying* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Peserta Didik Kelas Vii Di Mts

- Muhammadiyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi*. FIP UNM.
- Kulsum & Jauhar, 2014. *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Munir A, Syahrul R & Yun N, 2016. Upaya Mengurangi Perilaku Agresif Non-Verbal Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Palu. *Jurnal Konseling & Psikoedukasi*. Vol.1. No.1.
- Oktavia F. D & Herdina D I, 2014. *Jurnal Psikologi Kepribadian Dan Sosial* Vol. 03 No. 01, April 2014
- Raharjo, S dan Gudnanto. 2003. *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. Jakarta; Kencana Prenadamedia Group.
- Sagala, S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung.
- Samad, S. 2005. *Panduan Praktik Konseling Kelompok*. Makassar: FIP UNM.
- Santrock, J. W. 1995. *Adolescence 6<sup>th</sup> Edition, Perkembangan Remaja* Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono S, 2014. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta; Raja Grafindo Persada.
- Sekaran, Uma, 2006. *Metode Penelitian untuk Bisnis Buku 1 Edisi 4*. Jakarta: Salemba Empat.
- Siregar, S. 2016. *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta; Pt Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung ; Alfabeta.
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Widyastuti Y, 2014. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta ; Graha Ilmu.
- Winkel, 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Yusuf & Sugandi. 2016. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta ; Grafindo Persada

## Lampiran 1

### REKAP TABULASI PRA PENELITIAN

Kategori	Interval	VII.1	VII.2	VII.3	VIII.1	VIII.2	Jumlah
<b>Sangat Tinggi</b>	<b>119 – 140</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>20</b>
<b>Tinggi</b>	<b>98– 118</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
Sedang	77 – 97	4	4	2	5	5	16
Rendah	56 – 76	8	7	5	7	8	37
Sangat Rendah	35 – 55	7	8	11	8	10	44
	<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>28</b>	<b>26</b>	<b>30</b>	<b>28</b>	<b>137</b>

### Persentase Perilaku Agresif Siswa Prapenelitian

Kategorisasi	Interval	Jumlah	Persentase
<b>Sangat Tinggi</b>	<b>119 – 140</b>	<b>20</b>	<b>14.5%</b>
<b>Tinggi</b>	<b>98– 118</b>	<b>20</b>	<b>14.5%</b>
Sedang	77 – 97	16	11.6%
Rendah	56 – 76	37	27.1%
Sangat Rendah	35 – 55	44	32,1%
<b>Jumlah</b>		<b>137</b>	<b>100%</b>

Keterangan :

Kategorisasi yang dijadikan sebagai populasi penelitian adalah siswa yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi dengan jumlah 40 orang siswa atau 29 % yang berarti siswa SMP Negeri 1 Kelara memiliki tingkat kecenderungan perilaku agresif tinggi.





kelas VII.2

R	Item																														Jumlah	Ket		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
1	2	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	2	2	2	118	Sangat Tinggi
2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	46	
3	2	3	2	3	1	2	3	2	1	2	3	3	3	2	1	2	3	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	61			
4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	104	Sangat Tinggi		
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120			
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30			
7	1	2	3	3	1	2	3	2	1	1	1	4	2	3	2	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	61			
8	1	1	1	4	1	2	3	1	1	1	1	1	1	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	51			
9	2	3	4	3	1	2	3	1	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	65			
10	2	3	2	3	1	2	3	4	3	2	3	2	2	3	4	2	1	3	1	1	2	4	3	3	1	2	1	2	3	4	72			
11	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	107	Sangat Tinggi		
12	4	4	3	4	2	4	1	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	93	Tinggi		
13	3	11	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	3	2	3	4	2	3	2	1	1	4	3	2	3	4	3	2	3	4	77			
14	2	3	2	3	4	3	1	2	3	4	4	3	2	1	2	3	3	4	1	1	3	3	4	2	2	3	4	4	3	2	81			
15	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	3	1	4	2	3	2	1	2	3	4	1	4	1	4	1	1	4	63			
16	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	104	Sangat Tinggi		
17	1	4	4	4	3	4	4	4	2	3	2	3	2	4	3	2	2	3	2	2	3	4	3	4	4	2	3	4	4	4	93	Tinggi		
18	1	1	2	1	4	4	4	4	4	1	2	4	3	2	3	4	2	2	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	92			
19	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	4	2	1	2	46			
20	3	4	3	2	4	2	2	4	4	3	3	2	4	3	3	3	2	4	3	2	3	3	4	2	4	4	3	3	4	1	91	Tinggi		
21	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	4	3	109	Sangat Tinggi		
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	3	3	1	1	2	1	3	3	42		
23	1	2	1	2	1	2	1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	46		
24	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	54			
25	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	3	1	2	1	1	1	46			
26	2	3	2	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	3	2	3	2	2	1	2	3	56			
27	1	2	1	2	2	1	2	3	1	3	2	2	1	2	1	2	3	2	1	2	3	4	2	2	3	2	3	3	1	2	61			
28	2	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	1	3	2	3	2	1	1	1	1	80	Tinggi	

kelas VII.3

R	Item																														Jumlah	Ket	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	1	1	52	
2	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	2	2	1	2	45		
3	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	43		
1	1	2	3	3	2	1	2	3	1	2	3	1	2	4	1	2	3	2	1	3	2	2	2	1	2	3	2	1	1	1	59		
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	3	3	1	1	2	1	3	3	42		
6	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	106	Sangat Tinggi	
7	1	2	3	3	3	2	1	2	3	2	3	2	1	2	3	4	2	2	1	3	1	3	3	1	1	1	3	4	4	4	70		
8	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	98	Tinggi	
9	1	1	2	1	2	2	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	1	2	43			
10	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	2	3	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	99	Tinggi	
11	1	2	1	1	1	2	1	1	2	3	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	3	1	2	3	46		
12	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	104		
13	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	105	Sangat Tinggi	
14	4	1	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	4	2	1	1	2	57		
15	4	4	1	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	3	2	2	2	1	3	1	1	88	Tinggi
16	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	3	1	1	2	3	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	43		
17	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	117		
18	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	1	1	2	1	2	95	Tinggi
3	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	44		
20	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	3	3	2	1	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	46		
21	1	1	1	1	2	1	2	3	1	2	2	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	1	2	3	4	1	1	1	2	3	61		
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120	Sangat Tinggi	
23	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	3	43		
24	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	3	1	3	4	1	3	4	2	1	1	71		
25	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	3	1	1	47		
26	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	115	Sangat Tinggi	

kelas VIII.1

R	Item																														Jumlah	Ket	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	1	1	52	
2	1	1	1	3	2	1	1	3	1	1	2	2	2	1	1	3	4	4	4	4	4	2	3	1	4	4	4	3	1	3	71		
3	1	1	1	1	1	2	3	4	3	1	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1	2	3	1	4	3	2	1	4	4	4	61		
4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	105	Sangat Tinggi	
5	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	46		
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30		
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	91	Tinggi	
8	1	1	1	4	1	2	3	1	1	1	1	1	1	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	51		
9	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	46		
10	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	105	Sangat Tinggi	
11	3	1	3	1	4	3	2	3	2	3	3	1	3	1	4	4	4	4	4	3	3	1	3	1	2	3	2	2	2	3	78		
12	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	3	1	2	1	3	1	2	1	1	1	46		
13	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32		
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	3	1	2	105	Sangat Tinggi
15	3	2	1	2	1	1	1	3	3	1	2	3	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	1	2	4	4	4	4	62		
16	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	47		
17	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	117	Sangat Tinggi	
18	1	1	2	1	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	4	2	2	56		
3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	106	Sangat Tinggi	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	1	4	3	3	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	77		
21	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	2	3	96	Tinggi	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	3	3	1	1	2	1	3	3	42		
23	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	1	1	2	1	2	1	95	Tinggi	
24	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	54		
25	3	3	4	2	2	1	4	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	75		
26	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	98	Tinggi	
27	4	4	3	4	4	1	1	1	1	1	3	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	52		
28	3	2	3	2	2	3	2	1	1	1	4	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	76	
29	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	3	4	4	104	Sangat Tinggi	
30	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	39		

## Lampiran 3

## Jadwal Pelaksanaan kegiatan Penelitian

Pertemuan	Tahap	Taggal	Kegiatan/Materi	Tempat	Waktu	Ket
1			Perkenalan dan Pre-Test	Kelas/Aula	60 Menit	
2	1		Pembentukan kelompok	Kelas/Aula	60 Menit	
3	2		Rasionalisasi Teatment	Kelas/Aula	60 Menit	
4	3		Pelaksanaan teknik <i>role playing</i> (tahan emosi dan amrahmu)	Kelas/Aula	60 Menit	
5	4		Pelaksanaan teknik <i>role playing</i> (belajar mengendalikan diri)	Kelas/Aula	60 Menit	
6	5		Pelaksanaan teknik <i>role playng</i> ( tanggung jawab)	Kelas/Aula	60 menit	
7	6		Pelaksanaan teknik <i>role playing</i> (berteman yuk)	Kelas/Aula	60 menit	
8			Pemberian Post- test	Kelas/Aula	60 Menit	

## Lampiran 4

### Skenario Pelaksanaan Penelitian Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 1 Kelara

#### A. Tujuan

Tujuan dari Penerapan teknik *Role Playing* untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif Siswa SMP Negeri 1 Kelara. Menurut Baroroh (2011), agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.

#### B. Persiapan

Pada tahap ini peneliti memfasilitasi pelaksanaan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*, adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan antara lain:

1. Menyediakan media penunjang seperti:
  - a. Bahan informasi
  - b. Panduan pelaksanaan *teknik role playing*
2. Menata *setting* pertemuan
  - a. Tempat :ruang BK, kelas atau aula
  - b. Perlengkapan

Perlengkapan yang dipakai adalah: meja, kursi dan alat tulis menulis.

#### C. Pelaksanaan

Pelaksanaan penerapan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role Playing* untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara terdiri dari beberapa tahapan pertemuan. Adapun kegiatan tersebut sebagai berikut:

##### **Pertemuan ke 1 Perkenalandan *pre-test***

Pelaksanaan Kegiatan :

- Peneliti membangun rapport.
- Peneliti mengatur tempat duduk siswa.
- peneliti memperkenalkan diri kepada siswa.
- ice breaking (games).
- peneliti menjelaskan tujuan berada di sekolah.
- Menjelaskan tujuan dan manfaat diadakannya pemberian angket (*Pre-test*) tentang kecenderungan perilaku agresif.
- Peneliti membagikan angket dan meminta kepada siswa untuk mengisi biodata yang telah tercantum dilembaran angket tersebut.
- Peneliti menjelaskan petunjuk dan cara mengerjakannya.
- Peneliti mengawasi siswa selama mengerjakan angket.
- Mengumpulkan angket yang telah diisi oleh siswa.

- Menghitung kembali angket yang telah diisi oleh siswa.
- Mengucapkan terimah kasih pada siswa atas partisipasinya dan kesungguhannya mengisi angket yang telah diberikan.
- Menyampaikan kepada siswa terimah kasih atas partisipasinya dan kesungguhannya mengisi angket yang telah diberikan.
- Peneliti mengucapkan terima kasih dan mengingatkan janji temu yang dibuat dan menutup pertemuan.

## **Pertemuan ke 2**

### **Tahap 1 Pembentukan kelompok**

Pelaksanaan Kegiatan:

- Peneliti membuka pertemuan dan mengucapkan salam pembuka.
- Peneliti mempersilahkan anggota kelompok untuk saling memperkenalkan diri.
- Peneliti menjelaskan tujuan pelaksanaan konseling kelompok.
- *Ice breaking*
- Peneliti dan siswa menetapkan struktur peran, yaitu fasilitator, ketua kelompok, dan kegiatan dalam konseling kelompok.
- Peneliti memaparkan pentingnya asas kerahasiaan dalam kegiatan konseling kelompok.
- Peneliti menjelaskan mekanisme kegiatan konseling kelompok.
- Peneliti memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya tentang penjelasan yang telah disampaikan dan hal-hal yang belum dimengerti.
- Peneliti menanyakan kepada konseli untuk melangkah ketahap selanjutnya.
- Peneliti dan konseli membuat kontrak waktu dan tempat untuk pelaksanaan kegiatan konseling kelompok selanjutnya.
- Peneliti menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.

## **Pertemuan ke 3**

### **Tahap2 Rasionalisasi Treatmen**

Pelaksanaan Kegiatan :

- Peneliti membuka pertemuan dan mengucapkan salam pembuka.
- Peneliti membangun rapport.
- Peneliti membahas sedikit tentang pertemuan sebelumnya..
- Peneliti menjelaskan tujuan dari kegiatan pada tahap kedua ini.
- Peneliti memberikan informasi tentang perilaku agresif.
- Peneliti menjelaskan tahapan pelaksanaan teknik *Role playing*.
- Peneliti melakukan pemanasan (pengenalan masalah)
- Memilih partisipan (peran)
- Mengatur *setting* (tempat kejadian, waktu dan naskah)

- Menyiapkan observer (pengamat)
- Peneliti memberikan kesempatan kepada konseli untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.
- Peneliti merangkum hasil pertemuan.
- Peneliti mengemukakan bahwa kegiatan akan segera berakhir.
- Peneliti menanyakan kepada anggota kelompok mengenai kesiapan mereka untuk melangkah ketahap berikutnya.
- Peneliti mengucapkan terimakasih dan mengingatkan janji temu yang dibuat dan menutup pertemuan.

#### **Pertemuanke 4**

##### **Tahap 3 Pelaksanaan *teknik Role Playing***

##### **Sesi 1 : bermain peran (tahan emosi dan amarahmu)**

- Peneliti membuka pertemuan dan mengucapkan salam pembuka
- Peneliti merefleksi pertemuan sebelumnya.
- Ice breaking.
- Peneliti menanyakan kepada konseli kesiapan mengikuti kegiatan hari ini.
- Peneliti menjelaskan tujuan dari kegiatan pada tahap ini.
- Peneliti menginstruksikan konseli untuk memulai permainan peran.
- Melakukan permainan peran.
- Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi dan evaluasi
- Peneliti meminta konseli untuk melakukan pemeranan kembali
- Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi dan dan evaluasi
- Peneliti meminta salah satu konseli untuk membacakan hasil diskusi dan evaluasi
- Konselor merefleksi pertemuan hari ini
- Peneliti menanyakan kepada anggota kelompok mengenai kesiapan mereka untuk melangkah ketahap berikutnya.

#### **Pertemuanke 5**

##### **Tahap 4 Pelaksanaan *teknik Role Playing***

##### **Sesi 2 : bermain peran (belajar mengendalikan diri)**

Pelaksanaan Kegiatan :

- Peneliti membuka pertemuan dan mengucapkan salam pembuka
- Peneliti merefleksi pertemuan sebelumnya.
- Ice breaking.
- Peneliti menanyakan kepada konseli kesiapan mengikuti kegiatan hari ini.
- Peneliti menjelaskan tujuan dari kegiatan pada tahap ini.

- Peneliti menginstruksikan konseli untuk memulai permainan peran.
- Melakukan permainan peran.
- Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi dan evaluasi
- Peneliti meminta konseli untuk melakukan pemeranan kembali
- Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi dan dan evaluasi
- Peneliti meminta salah satu konseli untuk membacakan hasil diskusi dan evaluasi
- Konselor merefleksi pertemuan hari ini
- Peneliti menanyakan kepada anggota kelompok mengenai kesiapan mereka untuk melangkah ketahap berikutnya.

### **Pertemuanke 6**

#### **Tahap 5 Pelaksanaan *teknik Role Playing***

##### **Sesi 3 : bermain peran (tanggung jawab)**

###### **Pelaksanaan Kegiatan**

- Peneliti membuka pertemuan dan mengucapkan salam pembuka
- Peneliti merefleksi pertemuan sebelumnya.
- Ice breaking.
- Peneliti menanyakan kepada konseli kesiapan mengikuti kegiatan hari ini.
- Peneliti menjelaskan tujuan dari kegiatan pada tahap ini.
- Peneliti menginstruksikan konseli untuk memulai permainan peran.
- Melakukan permainan peran.
- Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi dan evaluasi
- Peneliti meminta konseli untuk melakukan pemeranan kembali
- Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi dan dan evaluasi
- Peneliti meminta salah satu konseli untuk membacakan hasil diskusi dan evaluasi
- Konselor merefleksi pertemuan hari ini
- Peneliti menanyakan kepada anggota kelompok mengenai kesiapan mereka untuk melangkah ketahap berikutnya.

### **Pertemuanke 7**

#### **Tahap 6 Pelaksanaan *teknik Role Playing***

##### **Sesi 4 : permainan peran (berteman yuk)**

###### **Pelaksanaan Kegiatan :**

- Peneliti membuka pertemuan dan mengucapkan salam pembuka
- Peneliti merefleksi pertemuan sebelumnya.
- Ice breaking.
- Peneliti menanyakan kepada konseli kesiapan mengikuti kegiatan hari ini.
- Peneliti menjelaskan tujuan dari kegiatan pada tahap ini.



- Peneliti menginstruksikan konseli untuk memulai permainan peran.
- Melakukan permainan peran.
- Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi dan evaluasi
- Peneliti meminta konseli untuk melakukan pemeranan kembali
- Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi dan dan evaluasi
- Peneliti meminta salah satu konseli untuk membacakan hasil diskusi dan evaluasi
- Konselor merefleksi pertemuan hari ini
- Peneliti menanyakan kepada anggota kelompok mengenai kesiapan mereka untuk melangkah ketahap berikutnya.

#### **Pertemuanke 8 *Post- Test***

- Peneliti membuka pertemuan dengan mengucapkan salam
- Peneliti menanyakan kabar para anggota kelompok
- Menjelaskan tujuan diadakannya pemberian lembar evaluasi
- Membagikan lembar evaluasi dan meminta siswa untuk mengisi format biodata yang tercantum dilembaran evaluasi
- Menjelaskan petunjuk dan cara mengerjakannya.
- Mengawasi siswa selama mengisi lembar evaluasi.
- Mengumpulkan lembar evaluasi yang telah diisi oleh konseli.
- Mengucapkan terimah kasih pada siswa atas partisipasinya dan kesungguhannya mengisi lembar evaluasi yang telah diberikan
- Peneliti menginformasikan bahwa seluru rangkaian pelaksanaan teknik Bermain peran (*Role Playing* ) telah selesai.
- Peneliti menutup pertemuan dan mengucapkan terimah kasih pada seluruh anggota kelompok

## Lampiran 5

### RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 1 KELARA

#### (Pertemuan 1)

- Sekolah : SMP Negeri 1 Kelara  
 Kelas : VII & VIII  
 Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit  
 Topik/Materi : Pembentukan kelompok  
 Bidang Bimbingan : Bimbingan pribadi  
 Fungsi Layanan : Fungsi pemahaman  
 Jenis Layanan : Layanan Informasi
- I. Standar Kompetensi :Memiliki Pemahaman tentang teknik/ posisi kelompok
- II. Kompetensi Dasar : Penerapan teknik *role playing* dalam mengurangi kecenderungan perilaku agrsif siswa.
- III. Indikator:

**Produk**  
Mengetahui bentuk/prosedur konseling kelompok

**proses**  
memberikan informasi kepada siswa

#### IV. Tujuan

**Produk**  
Siswa dapat saling mengenal

**Proses**

No	Kegiatan	Rangkaian Kegiatan	
		Konselor	Konseli
1	Tahap pembentukan	Konselor membuka pertemuan dengan mengucapkan salam	Konseli menjawab salam
		Konselor meminta salah satu konseli untuk memimpin doa	Konseli berdoa.
		Konselor menyampaikan makna dari doa	Konselimenyimak penyampaian konselor .
		Konselor mempersilahkan siswa untuk memperkenalkan diri.	Konseli memperkenalkan diri.

		Konselor melakukan <i>ice breaking</i> . Berupa permainan “cari teman” untuk mencairkan suasana.	Konseli mengikuti permainan dengan aktif.
		Konselor menjelaskan pelaksanaan <i>ice breaking</i> .	Konseli memperhatikan penjelasan konselor mengenai pelaksanaan <i>ice breaking</i> .
		Konselor menanyakan kesiapan konseli untuk memulai kegiatan.	- Konseli menjawab “ya”
2	<b>Tahap Peralihan</b>	Konselor meminta pendapat konseli tentang waktu yang akan digunakan berdasarkan rencana kegiatan yang akan dilakukan.	Konseli merespon dengan memberikan argument tentang kesepakatan waktu yang digunakan
		Konselor menjelaskan tujuan pertemuan dan tujuan pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> (materi terlampir).	Konseli memperhatikan penjelasan mengenai tujuan pertemuan dan tujuan pelaksanaan teknik <i>role playing</i> .
		Konselor menjelaskan pentingnya asas kerahasiaan dalam konseling kelompok.	Konseli menyimak dan memahami apa yang disampaikan konselor mengenai asas kegiatan.
		Konselor menetapkan peran, yaitu fasilitator, ketua kelompok dalam konseling kelompok.	Konseli mengikuti instruksi konselor.
3	<b>Tahap Kegiatan</b>	Konselor menjelaskan mekanisme dalam kegiatan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> .	Konseli memperhatikan pemaparan yang disampaikan konselor.
		Konselor memberikan kesempatan pada konseli untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti mengenai penjelasan konselor.	Konseli bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti dari penjelasan maupun kegiatan hari ini.

		Konselor menanyakan tentang kesiapan konseli untuk melangkah ke tahap selanjutnya.	Konseli memberikan tanggapan.
		Konselor merefleksikan kembali kegiatan yang telah dilakukan.	Konseli memberikan kesimpulan tentang hasil kegiatan hari ini
4	<b>Tahap Pengakhiran</b>	Konselor dan konseli membuat kontrak waktu dan tempat untuk pelaksanaan kegiatan konseling kelompok selanjutnya.	Konseli menyetujui.
		Konselor menutup pertemuan dengan mengucapkan terima kasih dan salam	Konseli menjawab salam

- V. Metode : Presentasi, diskusi dan tanya jawab  
 VI. Media : Papan Tulis  
 VII. Tempat Pelaksanaan : Ruang kelas/aula  
 VIII. Evaluasi : Pengamatan  
 IX. Bahan Informasi /Materi: Terlampir

**Penutup**

Dengan demikian RPBK ini dibuat untuk dipergunakan sebagai acuan untuk melakukan program, layanan bimbingan dan konseling

Peneliti,

Yeyen Suarni

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING TEKNIK  
ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI KECENDERUNGAN  
PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 1 KELARA**

**(pertemuan 2)**

Sekolah : SMP Negeri 1 Kelara  
 Kelas : VII & VIII  
 Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit  
 Topik/Materi : Pelaksanaan Rasionalisasi Treatment.  
 Tugas Perkembangan : Konseli memahami prosedur dan langkah-langkah teknik *role playing* dan memahami tentang sifat agresif.

Bidang bimbingan : Bimbingan pribadi  
 Fungsi layanan : fungsi pemahaman  
 Jenis Layanan : Layanan Informasi

I. Standar Kompetensi :

- a. Memiliki Pemahaman tentang perilaku agresif
- b. Memiliki pemahaman tentang prosedur dan tahapan-tahapa pelaksanaan teknik *role playing*

II. Kompetensi Dasar :

- a. Mampu mengetahui tentang perilaku agresif
- b. Mampu mengetahui tentang prosedur dan tahapan-tahapan pelaksanaan teknik *role playing*

III. Indikator:

**Produk**

- a. Konseli memahami tentang kepercayaan diri
- b. Memahami efektivitas teknik *role playing* dalam mengurangi kecenderungan perilaku agresif

**proses**

- a. Konseli mengetahui tentang perilaku agresif.
- b. Memberikan informasi tentang efektifitas penggunaan teknik *role playing* untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif.

IV. Tujuan

**Produk**

1. Siswa mengetahui berbagai hal tentang perilaku agresif.
2. Siswa mengetahui tahapan teknik *role playing*.

**Proses**

No	Kegiatan	Rangkaian Kegiatan	
		Konselor	Konseli
1	Tahap pembentukan	Konselor membuka pertemuan dengan mengucapkan salam	Konseli menjawab salam
		Konselor meminta salah satu konseli untuk memimpin doa	Konseli berdoa

		Konselor membangun rapport dengan melakukan <i>ice breaking</i> berupa “bermain domikado”.	Konseli mengikuti <i>ice breaking</i> dengan aktif.
		Konselor menjelaskan pelaksanaan <i>ice breaking</i> .	Konseli menyimak penjelasan konselor.
		Konselor membahas tentang pertemuan sebelumnya tentang pembentukan kelompok.	Konseli mendengarkan dan menyimak pembahasan konselor mengenai pertemuan sebelumnya.
		Konselor menjelaskan tujuan dari kegiatan pada tahapan kedua ini.	Konseli memperhatikan penjelasan konselor.
2	<b>Tahap Peralihan</b>	Konselor menanyakan kesiapan konseli untuk mengikuti kegiatan hari ini (rasionalisasi treatment).	Konseli siap mengikuti kegiatan hari ini.
		Konselor memberikan informasi tentang perilaku agresif (materi terlampir).	Konseli menyimak penjelasan konselor mengenai perilaku agresif
3	<b>Tahap Kegiatan</b>	Konselor menjelaskan tahapan pelaksanaan teknik <i>role playing</i> , yaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemanasan</li> <li>- Memilih partisipan (peran)</li> <li>- Mengatur setting (tempat)</li> <li>- Menyiapkan observer (pengamat)</li> </ul>	Konseli memperhatikan penjelasan konselor tentang tahapan-tahapan pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> .
		Konselor meminta konseli untuk menanggapi atau menanyakan hal-hal yang belum dipahami.	Konseli menanggapi dan menanyakan hal-hal yang belum dipahaminya.
		Konselor meminta konseli untuk melakukan diskusi mengenai perilaku agresif.	Konseli berdiskusi.
		Konselor meminta salah satu konseli untuk merangkum hasil diskusi yang telah dilakukan.	Konseli yang ditunjuk menyimpulkan hasil diskusinya.
4	<b>Tahap Pengakhiran</b>	Konselor merangkum hasil pertemuan hari ini.	Konseli memperhatikan hasilrangkuman konselor.

		Konselor menutup pertemuan dan menanyakan kesiapan konseli untuk melangkah ke tahap selanjutnya.	Konseli bersiap-siap untuk mengakhiri pertemuan dan mengemukakan kesiapannya untuk melangkah ke tahap selanjutnya.
		Konselor mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan terima kasih dan salam.	Konseli menjawab salam

V. Metode : Presentasi, diskusi dan tanya jawab

VI. Media : Papan Tulis

VII. Tempat Pelaksanaan : Ruang kelas/aula

VIII. Evaluasi : Pengamatan

IX. Bahan Informasi/Materi : Terlampir

### **Penutup**

Dengan demikian RPBK ini dibuat untuk dipergunakan sebagai acuan untuk melakukan program, layanan bimbingan dan konseling.

Peneliti,

Yeyen Suarni

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING TEKNIK  
ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI KECENDERUNGAN  
PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 1 KELARA**

**(pertemuan 3)**

- Sekolah : SMP Negeri 1 Kelara  
 Kelas : VII & VIII  
 Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit  
 Topik/Materi : berteman yuk  
 Tugas Perkembangan : konseli melakukan permainan *role playing* untuk menjalin hubungan baik dengan temannya.  
 Bidang bimbingan : Bimbingan pribadi  
 Fungsi layanan : fungsi pemahaman  
 Jenis Layanan : Layanan Informasi  
 I. Standar Kompetensi :Memiliki pemahaman tentang perilaku agresifitas melalui *role playing*  
 II. Kompetensi Dasar :Mampu mengidentifikasi perilaku agresifitas melalui *role playing*  
 III. Indikator:

**Produk**

- a. Mampu memainkan *role playing* dengan baik.
- b. Mampu memiliki rasa berteman dengan siapa saja.
- c. Mampu menjalin hubungan dengan baik.

**Proses**

- a. Konseli mengetahui permainan *role playing* dengan baik
- b. Konseli mengetahui perasaan orang lain.
- c. Konseli menjalin hubungan dengan baik.

IV. Tujuan

**Produk**

- a. Siswa mampu menjalin hubungan baik
- b. Siswa melakukan latihan untuk meningkatkan hubungan baik melalui teknik *role playing*

**Proses**

No	Kegiatan	Rangkaian Kegiatan	
		Konselor	Konseli
1	Tahap pembentukan	Konselor membuka pertemuan dengan mengucapkan salam	Konseli menjawab salam
		Konselor meminta salah satu konseli untuk memimpin doa	Konseli berdoa



		Konselor membangun rapport dengan melakukan <i>ice breaking</i> berupa “bermain kursi siapa cepat dia dapat”.	Konseli mengikuti <i>ice breaking</i> dengan aktif.
		Konselor menjelaskan pelaksanaan <i>ice breaking</i> .	Konseli menyimak penjelasan konselor.
		Konselor membahas tentang pertemuan sebelumnya	Konseli mendengarkan dan menyimak pembahasan konselor mengenai pertemuan sebelumnya.
		Konselor menjelaskan tujuan dari kegiatan pada tahapan ini.	Konseli memperhatikan penjelasan konselor.
2	Tahap Peralihan	Konselor menanyakan kesiapan konseli untuk mengikuti kegiatan hari ini	Konseli merespon dengan kesiapan untuk melakukan
		Konselor meminta konseli untuk bersiap-siap untuk melakukan <i>role playing</i>	Konseli bersiap-siap untuk melaksanaka <i>role playing</i>
3	Tahap Kegiatan	Konselor meminta konseli untuk memulai melakukan <i>rolr playing</i>	Konseli melakukan <i>role playing</i>
		Konselor meminta konseli untuk melakukan diskusi dan evaluasi	Konseli melakukan diskusi dan evaluasi
		Konselor konseor meminta konseli untuk melakukan pemeranan kembali	Konseli melakukan pemeranan kembali
		Konselor meminta konseli untuk melakukan sharing dan berbagi pengalaman mengenai permainan peran yang telah di lakukan	Konseli melakukan sharing dan berbagi pengalaman tentang permainan pera yang telah di lakukan
		Konselor meminta salah satu konseli untuk merangkum hasil diskusi ang telah di lakukan.	Salah satu konseli yang ditunjuk menyimpulkan hasil diskusinya.
4	Tahap Pengakhiran	Konselor merangkum hasil pertemuan hari ini.	Konseli memperhatikan hasilrangkuman konselor.
		Konselor menutup pertemuan dan	Konseli bersiap-siap untuk mengakhiri pertemuan dan

		menanyakan kesiapan konseli untuk melangkah ke tahap selanjutnya.	mengemukakan kesiapannya untuk melangkah ke tahap selanjutnya.
		Konselor mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan terima kasih dan salam.	Konseli menjawab salam

- V. Metode : Presentasi, diskusi dan tanya jawab  
 VI. Media : Papan Tulis  
 VII. Tempat Pelaksanaan : Ruang kelas/aula  
 VIII. Evaluasi : Pengamatan  
 IX. Bahan Informasi/Materi : Terlampir

### **Penutup**

Dengan demikian RPBK ini dibuat untuk dipergunakan sebagai acuan untuk melakukan program, layanan bimbingan dan konseling

Peneliti,

Yeyen Suarni

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING TEKNIK  
ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI KECENDERUNGAN  
PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 1 KELARA**

**(pertemuan 4)**

- Sekolah : SMP Negeri 1 Kelara  
 Kelas : VII & VIII  
 Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit  
 Topik/Materi : tahan emosi dan amarahmu  
 Tugas Perkembangan : konseli melakukan permainan *role playing*  
 Bidang bimbingan : Bimbingan pribadi  
 Fungsi layanan : fungsi pemahaman  
 Jenis Layanan : Layanan Informasi
- I. Standar Kompetensi :Memiliki pemahaman tentang perilaku agresifitas melalui *role playing*  
 II. Kompetensi Dasar : Mampu mengidentifikasi perilaku agresifitas melalui *role playing*  
 III. Indikator:

**Produk**

Mampu mengelola emosi dan amarah melalui permainan peran.

**Proses**

Konseli mengetahui permainan *role playing* dengan baik.

IV. Tujuan

**Produk**

- a. Siswa mampu mengelola emosi dan amarah
- b. Siswa melakukan latihan untuk mengelola emosi dan amarah melalui teknik *role playing*

**Proses**

No	Kegiatan	Rangkaian Kegiatan	
		Konselor	Konseli
1	Tahap pembentukan	Konselor membuka pertemuan dengan mengucapkan salam	Konseli menjawab salam
		Konselor meminta salah satu konseli untuk memimpin doa	Konseli berdoa
		Konselormembangun rapport dengan melakukan <i>ice breaking</i> berupa “bermain bola pimpong”	Konseli mengikuti <i>ice breaking</i> dengan aktif.
		Konselor menjelaskan pelaksanaan <i>ice breaking</i> .	Konseli menyimak penjelasan konselor.

		Konselor membahas tentang pertemuan sebelumnya.	Konseli mendengarkan dan menyimak pembahasan konselor mengenai pertemuan sebelumnya.
		Konselor menjelaskan tujuan dari kegiatan pada tahapan ini.	Konseli memperhatikan penjelasan konselor.
2	<b>Tahap Peralihan</b>	Konselor menanyakan kesiapan konseli untuk mengikuti kegiatan hari ini	Konseli merespon dengan kesiapan untuk melakukan
		Konselor meminta konseli untuk bersiap-siap untuk melakukan <i>role playing</i>	Konseli bersiap-siap untuk melaksanakan <i>role playing</i>
3	<b>Tahap Kegiatan</b>	Konselor meminta konseli untuk memulai melakukan <i>role playing</i>	Konseli melakukan <i>role playing</i>
		Konselor meminta konseli untuk melakukan diskusi dan evaluasi	Konseli melakukan diskusi dan evaluasi
		Konselor meminta konseli untuk melakukan pemeranan kembali	Konseli melakukan pemeranan kembali
4	<b>Tahap Pengakhiran</b>	Konselor meminta konseli untuk melakukan sharing dan berbagi pengalaman mengenai permainan peran yang telah dilakukan	Konseli melakukan sharing dan berbagi pengalaman tentang permainan peran yang telah dilakukan
		Konselor meminta salah satu konseli untuk merangkum hasil diskusi yang telah dilakukan.	Salah satu konseli yang ditunjuk menyimpulkan hasil diskusinya.
		Konselor merangkum hasil pertemuan hari ini.	Konseli memperhatikan hasilrangkuman konselor.

- V. Metode : Presentasi, diskusi dan tanya jawab  
 VI. Media : Papan Tulis  
 VII. Tempat Pelaksanaan : Ruang kelas/aula  
 VIII. Evaluasi : Pengamatan  
 IX. Bahan Informasi/Materi : Terlampir

### Penutup

Dengan demikian RPBK ini dibuat untuk dipergunakan sebagai acuan untuk melakukan program, layanan bimbingan dan konseling

Peneliti,

Yeyen Suarni

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING TEKNIK  
ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI KECENDERUNGAN  
PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 1 KELARA**

**(pertemuan 5)**

- Sekolah : SMP Negeri 1 Kelara  
 Kelas : VII & VIII  
 Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit  
 Topik/Materi : belajar mengendalikan diri  
 Tugas Perkembangan : konseli melakukan permainan *role playing*  
 Bidang bimbingan : Bimbingan pribadi  
 Fungsi layanan : fungsi pemahaman  
 Jenis Layanan : Layanan Informasi
- I. Standar Kompetensi :Memiliki pemahaman tentang perilaku agresifitas melalui *role playing*
  - II. Kompetensi Dasar : Mampu mengidentifikasi perilaku agresifitas melalui *role playing*
  - III. Indikator:

**Produk**

Mampu mengendalikan diri melalui permainan peran.  
 Mampu berinteraksi dan berperilaku dengan baik.

**Proses**

Konseli mengetahui permainan *role playing* dengan baik.

IV. Tujuan

**Produk**

- a. Siswa mampu mengendalikan diri.
- b. Siswa melakukan latihan untuk mengendalikan diri melalui teknik *role playing*

**Proses**

No	Kegiatan	Rangkaian Kegiatan	
		Konselor	Konseli
1	Tahap pembentukan	Konselor membuka pertemuan dengan mengucapkan salam	Konseli menjawab salam
		Konselor meminta salah satu konseli untuk memimpin doa	Konseli berdoa
		Konselor membangun rapport dengan melakukan <i>ice breaking</i> berupa “bermain balonku”	Konseli mengikuti <i>ice breaking</i> dengan aktif.

		Konselor menjelaskan pelaksanaan <i>ice breaking</i> .	Konseli menyimak penjelasan konselor.
		Konselor membahas tentang pertemuan sebelumnya.	Konseli mendengarkan dan menyimak pembahasan konselor mengenai pertemuan sebelumnya.
		Konselor menjelaskan tujuan dari kegiatan pada tahapan ini.	Konseli memperhatikan penjelasan konselor.
2	<b>Tahap Peralihan</b>	Konselor menanyakan kesiapan konseli untuk mengikuti kegiatan hari ini	Konseli merespon dengan kesiapan untuk melakukan
		Konselor meminta konseli untuk bersiap-siap untuk melakukan <i>role playing</i>	Konseli bersiap-siap untuk melaksanakan <i>role playing</i>
3	<b>Tahap Kegiatan</b>	Konselor meminta konseli untuk memulai melakukan <i>role playing</i>	Konseli melakukan <i>role playing</i>
		Konselor meminta konseli untuk melakukan diskusi dan evaluasi	Konseli melakukan diskusi dan evaluasi
		Konselor meminta konseli untuk melakukan pemeranan kembali	Konseli melakukan pemeranan kembali
4	<b>Tahap Pengakhiran</b>	Konselor meminta konseli untuk melakukan sharing dan berbagi pengalaman mengenai permainan peran yang telah dilakukan	Konseli melakukan sharing dan berbagi pengalaman tentang permainan peran yang telah dilakukan
		Konselor meminta salah satu konseli untuk merangkum hasil diskusi yang telah dilakukan.	Salah satu konseli yang ditunjuk menyimpulkan hasil diskusinya.
		Konselor merangkum hasil pertemuan hari ini.	Konseli memperhatikan hasil rangkuman konselor.

V. Metode

: Presentasi, diskusi dan tanya jawab

VI. Media

: Papan Tulis

- VII. Tempat Pelaksanaan : Ruang kelas/aula  
VIII. Evaluasi : Pengamatan  
IX. Bahan Informasi/Materi : Terlampir

**Penutup**

Dengan demikian RPBK ini dibuat untuk dipergunakan sebagai acuan untuk melakukan program, layanan bimbingan dan konseling

Peneliti,

Yeyen Suarni



**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING TEKNIK  
ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI KECENDERUNGAN  
PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 1 KELARA**

**(pertemuan 6)**

- Sekolah : SMP Negeri 1 Kelara  
 Kelas : VII & VIII  
 Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit  
 Topik/Materi : bertanggung jawab  
 Tugas Perkembangan : konseli melakukan permainan *role playing*  
 Bidang bimbingan : Bimbingan pribadi  
 Fungsi layanan : fungsi pemahaman  
 Jenis Layanan : Layanan Informasi
- I. Standar Kompetensi :Memiliki pemahaman tentang perilaku agresifitas melalui *role playing*
  - II. Kompetensi Dasar : Mampu mengidentifikasi perilaku agresifitas melalui *role playing*
  - III. Indikator:

**Produk**

Mampu memahami tugas dan tanggung jawabnya melalui permainan peran.

**Proses**

Konseli melakukan permainan *role playing* dengan baik.

IV. Tujuan

**Produk**

- a. Siswa mampu mengetahui tugas dan tanggung jawabnya
- b. Siswa melakukan latihan bertanggung jawab melalui teknik *role playing*

**Proses**

No	Kegiatan	Rangkaian Kegiatan	
		Konselor	Konseli
1	Tahap pembentukan	Konselor membuka pertemuan dengan mengucapkan salam	Konseli menjawab salam
		Konselor meminta salah satu konseli untuk memimpin doa	Konseli berdoa
		Konselor membangun rapport dengan melakukan <i>ice breaking</i> berupa “ lipat menjadi kecil”	Konseli mengikuti <i>ice breaking</i> dengan aktif.
		Konselor menjelaskan pelaksanaan <i>ice breaking</i> .	Konseli menyimak penjelasan konselor.

		Konselor membahas tentang pertemuan sebelumnya.	Konseli mendengarkan dan menyimak pembahasan konselor mengenai pertemuan sebelumnya.
		Konselor menjelaskan tujuan dari kegiatan pada tahapan ini.	Konseli memperhatikan penjelasan konselor.
2	<b>Tahap Peralihan</b>	Konselor menanyakan kesiapan konseli untuk mengikuti kegiatan hari ini	Konseli merespon dengan kesiapan untuk melakukan
		Konselor meminta konseli untuk bersiap-siap untuk melakukan <i>role playing</i>	Konseli bersiap-siap untuk melaksanakan <i>role playing</i>
3	<b>Tahap Kegiatan</b>	Konselor meminta konseli untuk memulai melakukan <i>role playing</i>	Konseli melakukan <i>role playing</i>
		Konselor meminta konseli untuk melakukan diskusi dan evaluasi	Konseli melakukan diskusi dan evaluasi
		Konselor meminta konseli untuk melakukan pemeranan kembali	Konseli melakukan pemeranan kembali
4	<b>Tahap Pengakhiran</b>	Konselor meminta konseli untuk melakukan sharing dan berbagi pengalaman mengenai permainan peran yang telah dilakukan	Konseli melakukan sharing dan berbagi pengalaman tentang permainan peran yang telah dilakukan
		Konselor meminta salah satu konseli untuk merangkum hasil diskusi yang telah dilakukan.	Salah satu konseli yang ditunjuk menyimpulkan hasil diskusinya.
		Konselor merangkum hasil pertemuan hari ini.	Konseli memperhatikan hasilrangkuman konselor.

V. Metode : Presentasi, diskusi dan tanya jawab

VI. Media : Papan Tulis

VII. Tempat Pelaksanaan : Ruang kelas/aula

VIII. Evaluasi : Pengamatan

IX. Bahan Informasi/Materi : Terlampir

### Penutup

Dengan demikian RPBK ini dibuat untuk dipergunakan sebagai acuan untuk melakukan program, layanan bimbingan dan konseling

Peneliti,

Yeyen Suarni

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING TEKNIK  
ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI KECENDERUNGAN  
PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 1 KELARA**

**(pertemuan 7)**

Sekolah : SMP Negeri 1 Kelara  
 Kelas : VII & VIII  
 Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit  
 Topik/Materi : terminasi dan pengakhiran  
 Bidang bimbingan : Bimbingan pribadi  
 Jenis Layanan : Layanan Informasi

**Proses**

No	Kegiatan	Rangkaian Kegiatan	
		Konselor	Konseli
1	Tahap pembentukan	Konselor membuka pertemuan dengan mengucapkan salam	Konseli menjawab salam
		Konselor menanyakan kabar para anggota kelompok.	Konseli menjawab pertanyaan konselor.
2	Tahap Peralihan	Peneliti menjelaskan tujuan diadakannya pemberian evaluasi	Konseli menyimak penjelasan konselor
		Peneliti membagikan lembar evaluasi dan meminta siswa untuk mengisi format biodata yang tercantum dilembaran pada lembar evaluasi.	Konseli mengisi lembar evaluasi yang telah dibagikan
3	Tahap Kegiatan	Peneliti menjelaskan petunjuk dan cara mengerjakannya.	Konseli menyimak penjelasan konselor.
		Mengawasi siswa selama mengisi lembar evaluasi	Konseli mengisi lembar evaluasi
		Peneliti mengumpulkan lembar evaluasi yang telah diisi oleh konseli.	Konseli mengumpulkan lembar evaluasi yang telah di isi.

4	<b>Tahap Pengakhiran</b>	Konselor mengucapkan terimah kasih pada siswa atas partisipasinya dan kesungguhannya mengisi lembar evaluasi yang telah diberikan	Konseli merespon konselor.
		Peneliti menginformasikan bahwa seluruh rangkaian pelaksanaan teknik Bermain peran ( <i>Role Playing</i> ) telah selesai.	Konseli menyimak penyampaian konselor.
		Peneliti menutup pertemuan dan mengucapkan terimah kasih pada seluruh anggota kelompok	Konseli menjawab salam .

- I. Metode : tanya jawab
- II. Media : ceramah, dan ATK
- III. Tempat Pelaksanaan : Ruang kelas/aula
- IV. Evaluasi : Pengamatan
- V. Bahan Informasi/Materi : Terlampir

### **Penutup**

Dengan demikian RPBK ini dibuat untuk dipergunakan sebagai acuan untuk melakukan program, layanan bimbingan dan konseling

Peneliti,

Yeyen Suarni

## Lampiran 6

**Kisi-Kisi Angket Perilaku Agresif Siswa di Smp Negeri 1 Kelara Sebelum Uji Coba Lapangan**

Peubah	Aspek	Indikator	Kategori		Jumlah	
			Favoriable	Unfavoriable		
Agresif	Agresi fisik	Menyerang orang	11, 40	20, 31	4	
		Merusak barang	12, 32	2, 5	4	
	Agresi verbal	Berkata kasar	21, 33	3, 22,	4	
		Mengancam	23,39	4, 13	4	
		Mengejek	35	6, 14, 24	4	
		Menfitnah	25	7, 15	3	
	Pemarah	Balas dendam	1, 34, 36,	16, 26	5	
		Menentang	8, 27	17, 38	4	
		Mudah marah	29, 28	10	3	
	Permusuhan	Iri hati	30, 37	18	3	
		Ketidak puasan	19	9	2	
			Jumlah			40

## Lampiran 7

### ANGKET PERILKU AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 1 KELARA SEBELUM UJI COBA

#### A. PENGANTAR

Kuesioner ini berisi pernyataan-pernyataan berkaitan dengan perilaku agresif siswa. Kuesioner ini dirancang semata-mata untuk kebutuhan penelitian ilmiah dan tidak ada sangkut pautnya dengan penelitian guru terhadap Anda. Oleh karena itu, sangat diharapkan kejujuran, keterbukaan dan kesediaannya menjawab kuesioner ini. Informasi yang Anda berikan akan sangat membantu dalam mencapai tujuan dalam penelitian ini. Informasi yang bersifat pribadi dan rahasia akan dijamin kerahasiaannya, dan apabila ada sesuatu yang kurang jelas, mohon ditanyakan langsung kepada peneliti.

Atas kesediaan Anda menjawab kuesioner ini diucapkan terima kasih.

#### B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda centang ( $\checkmark$ ) pada salah satu pilihan jawaban yang telah disediakan
2. Pilihan jawabannya yaitu:
  - a. Sangat Sesuai (SS)
  - b. Sesuai (S)
  - c. Kurang Sesuai (KS)
  - d. Tidak Sesuai (TS)
3. Isilah identitas Anda berikut ini:
 

Nama :  
Kelas :  
Alamat :

#### C. PERNYATAAN

NO	PERNYATAAN	Skor			
		SS	S	KS	TS
1	Jika ada yang memukul saya secara tidak sengaja maka saya akan membalasnya.				
2	Kerika saya merusak barang maka saya akan memperbaikinya.				
3	Saya tidak suka berkata kasar.				
4	Mengancam tidak akan membuat orang melakukan apa yang saya inginkan.				
5	Apabila perlengkapan kelas rusak maka saya akan memperbaikinya..				
6	Saya akan memanggil teman saya dengan nama yang tidak disukai.				

7	Saya tidak akan menyebarkan berita yang tidak benar.				
8	Jika teman meminta saya untuk melakukan sesuatu maka saya akan menolaknya.				
9	Jika nilai saya tidak sesuai dengan harapan maka saya akan belajar lebih giat lagi.				
10	Saya tidak mudah marah.				
11	Saya akan memukul teman jika tidak mengikuti perintah.				
12	Ketika saya kesal saya kadang merusak barang.				
13	Saya tidak suka mengancam orang lain				
14	Saya tidak akan mengejek teman dengan sebutan yang tidak disukai				
15	Saya akan memastikan kebenaran beritanya sebelum menyebarkan ke orang lain.				
16	Jika ada yang tidak sengaja melukai saya maka saya akan memaafkannya.				
17	Jika teman menasehati maka saya akan mendengarnya.				
18	Jika ada yang melampaui nilai saya di kelas maka saya akan menerimanya.				
19	Saya akan melampiaskan kekecewaan dengan menendang meja jika nilai yang saya dapatkan tidak sesuai harapan.				
20	Berkelahi bukanlah solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah dalam bergaul.				
21	Saya akan berkata kasar jika teman saya melakukan kesalahan.				
22	Jika ada teman yang berkata tidak sopan maka saya akan menegurnya.				
23	Saya akan mengancam teman jika tidak melakukan hal yang saya perintahkan.				
24	Jika ada teman yang mengejek orang lain maka saya tidak akan ikut mengejek.				
25	Saya akan mengajak orang lain untuk menyebarkan berita yang tidak benar untuk membuat teman saya sakit hati.				



26	Saya tidak akan membalas perbuatan jahat orang lain.				
27	Saya akan melakukan perlawanan jika teman menasehati saya.				
28	Jika perasaan saya tidak baik maka saya akan memarahi teman untuk melampiaskannya.				
29	Saya akan memukul teman jika saya sedang tidak mood.				
30	Saya akan menunjukkan sikap tidak suka jika teman melampaui nilai saya dalam kelas.				
31	Saya tidak memukul jika teman mengikuti perintah.				
32	Ketika gelisah maka saya akan menendang atau memukul benda.				
33	Berkata kasar adalah hal yang biasa.				
34	Jika ada yang tidak sengaja menyenggol maka saya akan membalasnya.				
35	Saya akan mengejek dengan sebutan orang tua.				
36	Membalas perbuatan jahat orang lain adalah hal yang biasa				
37	Jika ada yang menyaingi maka saya akan mengajak teman untuk menjauhinya.				
38	Jika teman menasehati maka saya tidak menolak.				
39	Saya mengancam teman jika tidak mengikuti kemauan saya.				
40	Jika teman menghalangi jalan maka saya akan menendangnya.				

**\*\*\*Terima Kasih\***

## KETERANGAN VALIDATOR INSTRUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Akhmad Harum, S.Pd., M.Pd  
NIP : -  
Jurusan/Fakultas : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan/Ilmu Pendidikan  
Instansi : Universitas Negeri Makassar


Sebagai validator instrumen yang disusun oleh

Nama : Yeyen Suarni  
NIM : 1544040001  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa instrument penelitian dalam bentuk angket penilaian skala perilaku Agresif yang disusun oleh mahasiswa tersebut sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun tugas akhir skripsi berjudul "Penerapan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Kelara".

Demikian keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, Agustus 2019

Validator  


Akhmad Harum, S.Pd., M.Pd

Petunjuk

1. Untuk memberikan penilaian format angket penilaian skala perilaku agresif, Bapak cukup memberikan tanda ceklis pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
  - 0 Tidak Valid
  - 1 Kurang Valid
  - 2 Cukup Valid
  - 3 Valid
  - 4 Sangat Valid

No	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KETERANGAN
		0	1	2	3	4	
1	Kejelasan petunjuk pengerjaan				✓		
2	Kesesuaian item pernyataan dengan indicator				✓		
3	Kesesuaian item pernyataan dengan kemampuan berbahasa siswa				✓		
4	Ketepatan penggunaan skala				✓		
5	Kelayakan jumlah butir pernyataan				✓		
6	Kejelasan makna yang terkandung dalam item pernyataan				✓		
7	Kemudahan analisis data				✓		
8	Ketepatan penggunaan teknik <i>Role Playing</i> dalam menurunkan perilaku agresif siswa				✓		

Saran-saran perbaikan :

1. pengisian kuesioner dan faktanya harus anonim
2. Alat pengumpul harus lebih terdapat oleh siswa
3. perbaikan aspek item part 2 dan 3

Makassar, Agustus 2019

Validator

Ahmad Harum, S.Pd., M.Pd

## Lampiran 9

## SKOR ANGGKET HASIL UJI COBA

Responden																																								Jumlah		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39		40	
1	2	2	2	3	4	3	4	2	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	2	2	2	124
2	2	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	2	4	111
3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	2	3	3	2	2	4	3	4	2	4	3	4	2	3	4	3	4	2	2	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	124	
4	4	4	3	4	2	4	3	2	4	3	3	2	2	4	3	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	4	3	2	122	
5	4	2	3	3	2	2	4	3	2	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	4	3	121	
6	2	2	2	4	4	3	2	4	4	3	2	3	4	2	3	4	3	2	4	3	2	3	2	4	3	2	3	3	4	3	2	3	2	4	3	2	3	3	4	2	117	
7	4	2	3	2	3	4	2	3	3	2	3	4	2	3	2	4	3	2	3	4	2	3	3	4	2	2	3	4	2	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	119
8	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	4	3	4	2	4	2	3	4	2	3	2	2	3	124	
9	4	2	2	2	3	2	2	4	2	3	4	2	3	2	4	4	2	3	4	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	119	
10	3	2	4	4	4	3	3	2	2	4	4	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	127
11	3	4	3	3	2	2	3	4	4	3	3	4	2	4	2	3	4	3	4	2	2	2	2	2	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	2	3	4	2	118	
12	4	2	3	2	4	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	4	3	2	2	4	2	2	2	4	4	3	2	4	2	2	3	3	113	
13	4	2	3	4	2	2	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	4	2	4	2	3	4	2	3	2	2	3	3	4	2	3	2	3	4	2	3	2	2	2	3	114	
14	3	4	2	4	3	2	4	3	2	3	2	2	3	2	2	4	2	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	2	3	4	124	
15	2	3	2	4	2	3	2	2	3	3	4	4	2	3	3	3	2	2	4	3	4	3	3	4	3	2	4	2	4	2	2	2	3	2	2	4	2	3	4	3	114	
16	3	2	3	4	3	2	2	4	3	3	3	4	2	4	4	3	4	2	3	4	3	2	3	4	4	4	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	4	2	124	
17	2	2	2	4	2	3	2	2	4	3	4	3	3	4	3	2	4	2	3	3	2	2	4	4	2	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	2	2	3	3	115	
18	3	3	4	3	4	2	4	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	4	4	4	3	2	2	3	4	3	2	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	2	4	120	
19	4	3	3	3	2	2	4	3	4	3	3	4	3	2	4	4	2	3	3	2	2	4	4	2	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	2	4	3	2	3	121	
20	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	4	2	3	2	3	2	4	2	2	3	4	4	2	4	3	2	4	3	2	2	3	3	3	2	120	
21	4	3	2	4	2	4	2	2	2	3	2	2	4	2	3	4	3	2	4	4	2	2	3	4	2	2	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	2	4	4	4	113	
22	4	4	2	3	4	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	2	3	4	4	3	3	4	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	125	
23	3	2	2	4	2	3	2	2	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	2	2	3	2	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	3	4	2	3	119	
24	3	4	3	3	4	2	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	4	2	2	3	4	2	3	4	3	2	2	2	3	2	3	3	4	3	4	112	
25	2	3	3	2	2	4	3	2	2	4	3	4	2	4	3	4	2	3	4	4	2	4	3	2	4	3	2	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	2	2	4	118	
26	4	2	2	2	3	3	2	2	4	2	4	3	2	3	4	2	3	2	3	3	3	4	4	3	2	4	3	2	2	3	4	2	4	3	2	2	4	3	4	4	117	
27	4	3	3	4	4	3	4	2	2	2	3	3	4	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	2	2	116
28	3	4	4	2	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	4	3	2	2	3	4	3	4	2	3	4	2	3	4	2	2	3	3	4	3	4	3	2	2	2	3	120	
29	2	3	3	4	2	2	3	4	4	2	4	3	2	4	3	3	4	4	2	2	3	2	3	4	3	4	3	2	2	2	3	2	3	2	4	2	2	2	3	3	114	
30	4	2	4	2	3	4	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	4	2	3	4	3	2	2	3	3	4	3	116	

## Lampiran 10

### UJI REALIBILITAS LAPANGAN

#### Reliability

##### Warnings

The determinant of the covariance matrix is zero or approximately zero. Statistics based on its inverse matrix cannot be computed and they are displayed as system missing values.

#### Scale: ALL VARIABLES

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items <sup>a</sup>	N of Items
.853	.866	40

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

## Lampiran 11

## UJI VALIDASI LAPANGAN

## ItemTotal Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected ItemTotal Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
VAR00001	115.5667	18.392	.380	.	.325 <sup>a</sup>	Valid
VAR00002	115.9667	18.585	.406	.	.312 <sup>a</sup>	Valid
VAR00003	115.9000	18.369	.363	.	.334 <sup>a</sup>	Valid
VAR00004	115.5667	18.254	.366	.	.331 <sup>a</sup>	Valid
VAR00005	115.7000	17.597	.412	.	.376 <sup>a</sup>	Valid
VAR00006	115.8667	18.740	.429	.	.301 <sup>a</sup>	Valid
VAR00007	115.9000	18.714	.329	.	.298 <sup>a</sup>	Valid
VAR00008	116.0000	19.793	.176	.	.230 <sup>a</sup>	Tidak valid
VAR00009	115.6000	18.593	.311	.	.308 <sup>a</sup>	Valid
VAR00010	115.7000	16.976	.346	.	.440 <sup>a</sup>	Valid
VAR00011	115.5333	18.602	.403	.	.316 <sup>a</sup>	Valid
VAR00012	115.8333	19.730	.066	.	.232 <sup>a</sup>	Tidak valid
VAR00013	116.0667	18.616	.405	.	.315 <sup>a</sup>	Valid
VAR00014	115.7000	18.424	.192	.	.317 <sup>a</sup>	Tidak valid
VAR00015	115.6333	16.861	.547	.	.446 <sup>a</sup>	Valid
VAR00016	115.7000	15.941	.592	.	.531 <sup>a</sup>	Valid
VAR00017	115.7333	19.099	.381	.	.271 <sup>a</sup>	Valid
VAR00018	115.9667	16.861	.460	.	.449 <sup>a</sup>	Valid
VAR00019	115.6333	18.654	.411	.	.312 <sup>a</sup>	Valid
VAR00020	115.7000	16.079	.346	.	.513 <sup>a</sup>	Valid
VAR00021	115.8667	16.947	.466	.	.445 <sup>a</sup>	Valid
VAR00022	115.8333	18.420	.385	.	.322 <sup>a</sup>	Valid
VAR00023	115.9000	19.403	.325	.	.258 <sup>a</sup>	Valid
VAR00024	115.7000	20.148	.314	.	.202 <sup>a</sup>	Valid
VAR00025	115.8333	17.661	.438	.	.384 <sup>a</sup>	Valid
VAR00026	115.7667	18.875	.352	.	.285 <sup>a</sup>	Valid
VAR00027	115.7667	18.599	.403	.	.316 <sup>a</sup>	Valid
VAR00028	115.5333	17.844	.409	.	.369 <sup>a</sup>	Valid

VAR00029	115.8000	19.407	.521	.	.251 <sup>a</sup>	Valid
VAR00030	115.8000	15.959	.377	.	.527 <sup>a</sup>	Valid
VAR00031	115.8000	19.476	.233	.	.250 <sup>a</sup>	Tidak valid
VAR00032	115.8667	15.223	.404	.	.603 <sup>a</sup>	Valid
VAR00033	115.6000	18.524	.492	.	.320 <sup>a</sup>	Valid
VAR00034	115.6333	18.654	.307	.	.316 <sup>a</sup>	Valid
VAR00035	115.7333	16.133	.548	.	.510 <sup>a</sup>	Valid
VAR00036	115.8333	18.626	.121	.	.310 <sup>a</sup>	Tidak valid
VAR00037	115.8667	16.395	.362	.	.495 <sup>a</sup>	Valid
VAR00038	115.8000	18.028	.333	.	.349 <sup>a</sup>	Valid
VAR00039	115.7667	19.633	.449	.	.234 <sup>a</sup>	Valid
VAR00040	115.6333	20.171	.333	.	.208 <sup>a</sup>	Valid

### Lampiran 13

#### ANGKET PERILKU AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 1 KELARA SETELAH UJI COBA

##### A. PENGANTAR

Kuesioner ini berisi pernyataan-pernyataan berkaitan dengan perilaku agresif siswa. Kuesioner ini dirancang semata-mata untuk kebutuhan penelitian ilmiah dan tidak ada sangkut pautnya dengan penelitian guru terhadap Anda. Oleh karena itu, sangat diharapkan kejujuran, keterbukaan dan kesediaannya menjawab kuesioner ini. Informasi yang Anda berikan akan sangat membantu dalam mencapai tujuan dalam penelitian ini. Informasi yang bersifat pribadi dan rahasia akan dijamin kerahasiaannya, dan apabila ada sesuatu yang kurang jelas, mohon ditanyakan langsung kepada peneliti.

Atas kesediaan Anda menjawab kuesioner ini diucapkan terima kasih.

##### B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda centang ( $\checkmark$ ) pada salah satu pilihan jawaban yang telah disediakan
2. Pilihan jawabannya yaitu:
  - a. Sangat Sesuai (SS)
  - b. Sesuai (S)
  - c. Kurang Sesuai (KS)
  - d. Tidak Sesuai (TS)
3. Isilah identitas Anda berikut ini:
 

Nama :  
Kelas :  
Alamat :

##### C. PERNYATAAN

NO	PERNYATAAN	Skor			
		SS	S	KS	TS
1	Jika ada yang menyinggol saya dengan tidak sengaja maka saya akan membalasnya.				
2	Kerika saya merusak barang maka saya akan memperbaikinya.				
3	Saya tidak suka berkata kasar.				
4	Mengancam tidak akan membuat orang melakukan apa yang saya inginkan.				
5	Apabila perlengkapan kelas rusak maka saya akan memperbaikinya..				
6	Saya akan memanggil teman saya dengan nama yang tidak disukai.				



7	Saya tidak akan menyebarkan berita yang tidak benar.				
8	Jika nilai saya tidak sesuai dengan harapan maka saya akan belajar lebih giat lagi.				
9	Saya tidak mudah marah.				
10	Saya akan memukul teman jika tidak mengikuti perintah.				
11	Saya tidak suka mengancam orang lain				
12	Saya akan memastikan kebenaran beritanya sebelum menyebarkan ke orang lain.				
13	Jika ada yang tidak sengaja melukai saya maka saya akan memaafkannya.				
14	Jika teman menasehati maka saya akan mendengarnya.				
15	Jika ada yang melampaui nilai saya di kelas maka saya akan menerimanya.				
16	Saya akan melampiaskan kekecewaan dengan menendang meja jika nilai yang saya dapatkan tidak sesuai harapan.				
17	Berkelahi bukanlah solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah dalam bergaul.				
18	Saya akan berkata kasar jika teman saya melakukan kesalahan.				
19	Jika ada teman yang berkata tidak sopan maka saya akan menegurnya.				
20	Saya akan mengancam teman jika tidak melakukan hal yang saya perintahkan.				
21	Jika ada teman yang mengejek orang lain maka saya tidak akan ikut mengejek.				
22	Saya akan mengajak orang lain untuk menyebarkan berita yang tidak benar untuk membuat teman saya sakit hati.				
23	Saya tidak akan membalas perbuatan jahat orang lain.				
24	Saya akan melakukan perlawanan jika teman menasehati saya.				
25	Jika perasaan saya tidak baik maka saya akan memarahi teman untuk melampiaskannya.				

26	Saya akan memukul teman jika saya sedang tidak mood.				
27	Saya akan menunjukkan sikap tidak suka jika teman melampaui nilai saya dalam kelas.				
28	Ketika gelisah maka saya akan menendang atau memukul benda.				
29	Berkata kasar adalah hal yang biasa.				
30	Jika ada yang tidak sengaja menyenggol maka saya akan membalasnya.				
31	Saya akan mengejek dengan sebutan orang tua.				
32	Jika ada yang menyaingi maka saya akan mengajak teman untuk menjauhinya.				
33	Jika teman menasehati maka saya tidak menolak.				
34	Saya mengancam teman jika tidak mengikuti kemauan saya.				
35	Jika teman menghalangi jalan maka saya akan menendangnya.				

**\*\*\*Terima Kasih\***

## Lampiran 12

**Kisi-Kisi Angket Perilaku Agresif Siswa di Smp Negeri 1 Kelara Setelah Uji Coba Lapangan**

Peubah	Aspek	Indikator	Kategori		Jumlah	
			Favoriable	Unfavoriabl e		
Agresif	Agresi fisik	Menyerang orang	10, 35	17	3	
		Merusak barang	28	2, 5	3	
	Agresi verbal	Berkata kasar	18, 29	3, 19	4	
		Mengancam	20, 34	4, 11	4	
		Mengejek	35	6, 21	3	
		Menfitnah	22	7, 12	3	
	Pemarah	Balas dendam	1, 30,	13, 23	4	
		Menentang	24	14, 33	3	
		Mudah marah	26, 25	9	3	
	Permusuhan	Iri hati	27, 32	15	3	
		Ketidak puasn	16	8	2	
			Jumlah			35



**Pretest Kelompok Kontrol**

Resp	Item																																			Jumlah		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35			
<b>1</b>	3	4	3	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	123
<b>2</b>	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	120
<b>3</b>	3	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	2	3	4	4	3	2	4	3	114		
<b>4</b>	1	2	3	4	3	4	4	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	116	
<b>5</b>	4	1	3	1	4	3	1	3	1	3	3	1	3	1	2	4	2	2	3	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	100	
<b>6</b>	3	4	3	4	1	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	1	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	101		
<b>7</b>	3	4	3	2	1	2	2	4	4	4	2	2	4	3	2	3	2	4	3	2	3	3	2	4	3	2	4	3	2	4	4	3	3	4	3	103		
<b>8</b>	4	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	2	3	4	4	4	4	3	2	2	2	3	4	4	4	2	3	4	3	2	3	4	105		
<b>9</b>	4	3	4	3	1	2	2	4	4	2	2	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	2	4	3	1	2	1	2	4	4	3	4	3	4	3	101		
<b>10</b>	2	4	3	4	4	4	4	1	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	2	2	2	3	4	3	4	3	4	111	

**Posttest Kelompok Experimen**

Resp	Item																																			Jumlah		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35			
<b>1</b>	2	3	4	3	2	1	4	4	2	2	2	3	2	2	4	4	4	4	2	2	3	2	1	2	2	1	4	1	2	3	2	3	4	3	1	90		
<b>2</b>	3	3	3	2	3	3	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	2	3	2	1	1	3	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	62
<b>3</b>	3	1	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	1	3	1	2	1	2	3	2	1	2	1	58		
<b>4</b>	3	3	3	3	1	2	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	3	1	2	3	1	1	2	3	1	3	1	2	3	2	3	2	3	2	1	3	67
<b>5</b>	1	1	2	2	3	3	1	3	1	2	3	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	2	1	2	54	
<b>6</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	3	3	1	3	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	1	2	3	55		
<b>7</b>	4	3	1	1	2	3	1	3	1	1	1	2	4	1	3	1	2	1	1	1	3	2	1	3	1	3	1	3	1	2	2	3	2	3	3	70		
<b>8</b>	4	3	2	2	1	1	1	1	1	3	1	1	2	3	1	1	2	3	1	2	1	1	2	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3	69
<b>9</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	1	3	1	2	1	2	1	3	3	4	3	4	3	74		
<b>10</b>	1	2	2	2	1	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	1	2	1	1	2	1	2	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	2	3	1	74		

Posttest Kelompok Kontrol

Resp	Item																																			Jumlah		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35			
1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	1	3	1	3	2	4	3	2	3	107
3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	109	
4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	1	1	3	2	2	3	2	4	2	4	4	4	2	4	2	3	2	3	4	3	2	102	
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	4	4	3	2	1	84	
6	4	2	4	4	2	4	4	1	3	2	3	1	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	4	3	2	3	3	2	1	4	3	98	
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	1	1	1	1	3	2	1	3	1	3	1	3	1	2	4	2	4	3	2	101	
8	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	4	2	3	104	
9	2	3	4	2	3	2	3	4	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	2	4	3	2	1	2	1	2	3	4	3	2	92	
10	3	4	3	4	2	4	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	4	4	2	2	2	4	4	3	2	2	3	3	4	3	2	3	4	3	101	

**Lampiran 18**  
**DATA HASIL PENELITIAN**

Responden	Kelompok									
	Eksperimen					Kontrol				
	Pretest	Posttest	Gain Score	Keterangan		Pretest	Posttest	Gain Score	Keterangan	
1	125	90	35	Menurun		123	120	3	Menurun	
2	116	62	54	Menurun		120	107	13	Menurun	
3	124	58	66	Menurun		114	109	5	Menurun	
4	132	67	65	Menurun		116	102	14	Menurun	
5	98	54	44	Menurun		100	84	16	Menurun	
6	100	55	45	Menurun		101	98	3	Menurun	
7	106	70	36	Menurun		103	101	2	Menurun	
8	85	69	16	Menurun		105	104	1	Menurun	
9	104	74	30	Menurun		101	92	9	Menurun	
10	102	74	28	Menurun		111	101	10	Menurun	
<b>Jumlah</b>	1092	673	419			1094	1018	76		
<b>Rata-rata</b>	<b>109,2</b>	<b>67,3</b>	<b>41,8</b>			<b>109,4</b>	<b>101,8</b>	<b>7,6</b>		



**DATA KELOMPOK PENELITIAN**

**A. Kelompok Eskperimen**

Interval	Kategorisasi	Eksperimen			
		Pretest		Posttest	
		F	%	F	%
119 – 140	Sangat Tinggi	3	30	-	0
98 – 118	Tinggi	6	60	-	0
77 – 97	Sedang	1	10	1	10
56 – 76	Rendah	-	0	7	70
35 – 55	Sangat Rendah	-	0	2	20
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

### B. Kelompok Kontrol

Interval	Kategorisasi	Eksperimen			
		Pretest		Posttest	
		F	%	f	%
119 – 140	Sangat Tinggi	2	20	1	10
98 – 118	Tinggi	8	80	7	70
77 – 97	Sedang	-	0	2	20
56 – 76	Rendah	-	0	-	0
35 – 55	Sangat Rendah	-	0	-	0
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

### KATEGORISASI TINGKAT PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMPN 1 KELARA

Kelompok	Penelitian	Mean	Interval	Gain Score	Keterangan
Eksperimen	Pretest	109,2	98-118	41,8	Tinggi
	Posttest	67,3	56-76		rendah
Kontrol	Pretest	109,4	98-118	7,6	Tinggi
	Posttes	101,8	98-118		Tinggi

## Lampiran 19

### ANALISIS STATISTIK DEKRIPTIF KELOMPOK EKSPERIMEN

#### Frequencies

##### Statistics

		PRETEST	POSTTEST
N	Valid	10	10
	Missing	0	0
Mean		109.2000	67.3000
Median		105.0000	68.0000
Mode		85.00 <sup>a</sup>	74.00
Std. Deviation		14.60441	10.84282
Variance		213.289	117.567
Range		47.00	36.00
Minimum		85.00	54.00
Maximum		132.00	90.00
Sum		1092.00	673.00

#### Frequency Table

##### PRETEST

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	85	1	10.0	10.0	10.0
	98	1	10.0	10.0	20.0
	100	1	10.0	10.0	30.0
	102	1	10.0	10.0	40.0
	104	1	10.0	10.0	50.0
	106	1	10.0	10.0	60.0
	116	1	10.0	10.0	70.0
	124	1	10.0	10.0	80.0
	125	1	10.0	10.0	90.0
	132	1	10.0	10.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

**POSTTEST**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	54	1	10.0	10.0	10.0
	55	1	10.0	10.0	20.0
	58	1	10.0	10.0	30.0
	62	1	10.0	10.0	40.0
	67	1	10.0	10.0	50.0
	69	1	10.0	10.0	60.0
	70	1	10.0	10.0	70.0
	74	2	20.0	20.0	90.0
	90	1	10.0	10.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

## Lampiran 20

### ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF KELOMPOK KONTROL

#### Frequencies

Statistics

		PRETEST	POSTTEST
N	Valid	10	10
	Missing	0	0
Mean		109.4000	101.8000
Median		108.0000	101.5000
Mode		101.00	101.00
Std. Deviation		8.52708	9.68160
Variance		72.711	93.733
Range		23.00	36.00
Minimum		100.00	84.00
Maximum		123.00	120.00
Sum		1094.00	1018.00

#### Frequency Table

PRETEST

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	100	1	10.0	10.0	10.0
	101	2	20.0	20.0	30.0
	103	1	10.0	10.0	40.0
	105	1	10.0	10.0	50.0
	111	1	10.0	10.0	60.0
	114	1	10.0	10.0	70.0
	116	1	10.0	10.0	80.0
	120	1	10.0	10.0	90.0
	123	1	10.0	10.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

## POSTTEST

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	84	1	10.0	10.0	10.0
	92	1	10.0	10.0	20.0
	98	1	10.0	10.0	30.0
	101	2	20.0	20.0	50.0
	102	1	10.0	10.0	60.0
	104	1	10.0	10.0	70.0
	107	1	10.0	10.0	80.0
	109	1	10.0	10.0	90.0
	120	1	10.0	10.0	100.0
Total		10	100.0	100.0	

## Lampiran 21

### UJI HOMOGENITAS

#### Test of Homogeneity of Variances

GAINSCORE

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
7.971	1	18	.011

#### ANOVA

GAINSCORE					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5882.450	1	5882.450	40.179	.000
Within Groups	2635.300	18	146.406		
Total	8517.750	19			

## Lampiran 22

## UJI NORMALITAS

## One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		EXPERIMEN	KONTROL
N		10	10
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	41.9000	7.6000
	Std. Deviation	16.20322	5.50151
Most Extreme Differences	Absolute	.142	.198
	Positive	.142	.198
	Negative	-.123	-.137
Kolmogorov-Smirnov Z		.449	.628
Asymp. Sig. (2-tailed)		.188	.126
a. Test distribution is Normal.			



## Lampiran 23

## T-Test

## Group Statistics

KELOMPOK PENELITIAN		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
GAINSCORE	EXPERIMEN	10	41.9000	16.20322	5.12391
	KONTROL	10	7.6000	5.50151	1.73973

## Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
GAINSCORE	Equal variances assumed	7.971	.011	6.339	18	.000	34.30000	5.41120	22.93149	45.67
	Equal variances not assumed			6.339	11.048	.000	34.30000	5.41120	22.39632	46.21

Lampiran 8

Lembar Evaluasi Diri

Nama : Sri Wiluk Sari

Kelas : XI.3

1. Tuliskan keadaan diri anda dan setelah mengikuti pelaksanaan teknik konseling kelompok ( teknik *role playing* )!

Sebelum mengikuti konseling kelompok ( teknik *role playing* ), saya

Sebelum saya mengikuti kelompok teknik konseling saya sering menginsult teman saya dengan sebutan omong kosong sehingga dia kece

Setelah mengikuti konseling kelompok ( teknik *role playing* ), saya:

Saya sudah tidak menginsult teman saya kece, dan tidak menyebut nama dengan panggilan nama orang tua.

2. Tuliskan manfaat yang telah anda peroleh setelah mengikuti konseling kelompok ( teknik *role playing* )!

Saya sudah bisa berempati  
saya sudah tidak lagi menyakiti perasaan orang lain yang dia tidak suka

3. Komitmen apa yang telah anda miliki terkait perubahan-perubahan yang telah anda miliki setelah mengikuti konseling kelompok (teknik *role playing*)

perubahan yg tidak menggunakan kata kasar

4. Tulis komentar (kesan, harapan) anda mengenai pelaksanaan konseling kelompok ( teknik *role playing* ) yang telah di lakukan!

komitmen dan harapan saya sebagai ke yeye sukses dalam tugas konseling / (teknik *role playing*) dan lebih keas lagi

### LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Wulani Sari

Umur : 19 tahun

Kelas : 12.3

Alamat : Matene

Setelah mendapatkan keterangan secukupnya serta mengetahui tentang tujuan dan manfaat penelitian yang berjudul "Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif di SMP Negeri 1 Kelara"

Saya menyatakan bersedia diikutsertakan sebagai responden dalam penelitian ini. Saya memahami penelitian ini tidak akan merugikan saya dan saya akan mematuhi segala ketentuan dalam penelitian ini. Saya percaya yang saya sampaikan ini dijamin kerahasiaannya dan kebenarannya.

Jenepono, Agustus 2019

Peneliti

Yeyen suarti

Responden

21.08.2019

  
Sri Wulani Sari

### Lampiran 25

#### PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS DI SMP NEGERI 1 KELARA

Tahap Kegiatan : I

Nama Kegiatan : Rasionalisasi *Treatment*

Aspek Yang Diobservasi	Responden/Siswa										Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1. Memperhatikan penjelasan peneliti mengenai tujuan kegiatan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2. Siswa mengemukakan pendapat	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3. Siswa memperhatikan penjelasan peneliti menganai langkah- langkah pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik bermain pertanyaan yang akan dilakukan selama beberapa pertemuan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4. Siswa bertanya tentang hal yang tidak dimengerti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
JUMLAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Keterangan: Berilah tanda cek (√) Pada setiap aspek yang muncul

Observer

---

**PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI  
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS DI SMP NEGERI 1 KELARA**

**Tahap Kegiatan : II**

**Nama Kegiatan : Pelaksanaan teknik *role playing***

Aspek Yang Diobservasi	Responden/Siswa										Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1. Siswa menyimak intruksi yang diberikan peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
2. siswa mengetahui masalah yang akan diperankan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
3. siswa menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
4. siswa menyimak pemberian informasi yang diberikan oleh peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
5. Siswamengikuti intruksi yang diberikan untuk melakukan permainan peran	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
6. siswa menyimak instruksi yang diberikan peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
7. siswa berbagi pengalaman	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
8. Menyimak kesimpulan yang diberikan oleh peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
<b>JUMLAH</b>	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Persentase (%)	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Keterangan: Berilah tanda cek (√) Pada setiap aspek yang muncul

**PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI  
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS DI SMP NEGERI 1 KELARA**

**Tahap Kegiatan** : III

**Nama Kegiatan** : pelaksanaan teknik *role playing*

Aspek Yang Diobservasi	Responden/Siswa										Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1. Siswamenyimak intruksi yang diberikan peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
2. siswa mengetahui masalah yang akan diperankan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
3. siswa menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
4. siswa menyimak pemberian informasi yang diberikan oleh peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
5. Siswamengikuti intruksi yang diberikan untuk melakukan permainan peran	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
6. siswa menyimak instruksi yang diberikan peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
7. siswa berbagi pengalaman	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
8. Menyimak kesimpulan yang diberikan oleh peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
<b>JUMLAH</b>	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Persentase (%)	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Keterangan: Berilah tanda cek (√) Pada setiap aspek yang muncul

**PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI  
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS DI SMP NEGERI 1 KELARA**

**Tahap Kegiatan** : IV

**Nama Kegiatan** : pelaksanaan teknik *role playing*

Aspek Yang Diobservasi	Responden/Siswa										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1. Siswamenyimak intruksi yang diberikan peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
2. siswa mengetahui masalah yang akan diperankan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
3. siswa menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
4. siswa menyimak pemberian informasi yang diberikan oleh peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
5. Siswamengikuti intruksi yang diberikan untuk melakukan permainan peran	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
6. siswa menyimak instruksi yang diberikan peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
7. siswa berbagi pengalaman	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
8. Menyimak kesimpulan yang diberikan oleh peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10
<b>JUMLAH</b>	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
<b>Persentase (%)</b>	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Keterangan: Berilah tanda cek (√) Pada setiap aspek yang muncul

**PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI  
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS DI SMP NEGERI 1 KELARA**

**Tahap Kegiatan** : V

**Nama Kegiatan** : pelaksanaan teknik *role playing*

Aspek Yang Diobservasi	Responden/Siswa										Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1. Siswamenyimak intruksi yang diberikan peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2. siswa mengetahui masalah yang akan diperankan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3. siswa menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4. siswa menyimak pemberian informasi yang diberikan oleh peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5. Siswamengikuti intruksi yang diberikan untuk melakukan permainan peran	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6. siswa menyimak instruksi yang diberikan peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7. siswa berbagi pengalaman	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8. Menyimak kesimpulan yang diberikan oleh peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
<b>JUMLAH</b>	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Persentase (%)	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Keterangan: Berilah tanda cek (√) Pada setiap aspek yang muncul



**PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI  
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS DI SMP NEGERI 1 KELARA**

**Tahap Kegiatan** : VI

**Nama Kegiatan** : pelaksanaan teknik *role playing*

Aspek Yang Diobservasi	Responden/Siswa										Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1. Siswamenyimak intruksi yang diberikan peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	√
2. siswa mengetahui masalah yang akan diperankan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3. siswa menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4. siswa menyimak pemberian informasi yang diberikan oleh peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5. Siswamengikuti intruksi yang diberikan untuk melakukan permainan peran	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6. siswa menyimak instruksi yang diberikan peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7. siswa berbagi pengalaman	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8. Menyimak kesimpulan yang diberikan oleh peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
<b>JUMLAH</b>	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
<b>Persentase (%)</b>	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Keterangan: Berilah tanda cek (√) Pada setiap aspek yang munc

**PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI  
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS DI SMP NEGERI 1 KELARA**

**Tahap Kegiatan : VII**

**Nama Kegiatan : Evaluasi**

Aspek Yang Diobservasi	Responden/Siswa										JUMLAH	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1. Siswa merefleksikan pengalaman selama kegiatan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
2. Siswa menyimak penyampaian peneliti	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
3. Siswa mengisi lembar evaluasi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
4. Siswa memaparkan hasil evaluasi(mendiskusikan)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
5. Siswa mengungkapkan kesan-kesan tanpa ragu-ragu	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
<b>JUMLAH</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Persentase (%)	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	

Keterangan: Berilah tanda cek (√) Paasetiapaspek yang muncul

Observer

---



## DOKUMENTASI KEGIATAN

### Pelaksanaan *pretest*

(Pembagian skala)



(Konselor menjelaskan tata cara pengisian skala)



(konselor memberikan penjelasan kepada konseli yang belum mengerti tata cara pengisian skala perilaku agresif)

## Pembentukan dan Peralihan

### Perkenalan

(perkenalan dengan di dampingi guru BK)



(konselor melakukan *ice breaking* untuk mencairkan suasana)





## Rasionalisasi treatment



(konselor menjelaskan tujuan dan gambaran pelaksanaan teknik *role playing* )





## PELAKSANAAN TEKNIK *ROLE PLAYING*

### Pemanasan

(pemberian lembar pengungkapan masalah)



(menjelaskan tata cara pengisian lembar pengungkapan masalah)





(memilih partisipan untuk bermain peran)



(menyiapkan observer atau pengamat )



Pelaksanaan *role playing* I (tahan emosi dan amarahmu)



Diskusi dan Evaluasi



Pelaksanaan *role playing* II (belajar mengendalikan diri)



Diskusi dan Evaluasi





Pelaksanaan *Role Playing III* (belajar bertanggung jawab)



Diskusi dan Evaluasi



Pelaksanaan *Role Playing* IV (berteman yuk)



Diskusi dan evaluasi



## Evaluasi Dan Follow Up



## Pelaksanaan *Posttes*



Foto bersama para konseli







KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN**  
Jalan : Tamalate 1 Tidung Makassar Kode Pos 90222  
Telepon (0411) 884457 Fax. (0411) 883076  
Laman : www.unm.ac.id

---

**PENGUSULAN JUDUL**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Yeyen Suarni**  
Nim : **1544040001**  
Jurusan : **PPB (Psikologi Pendidikan dan Bimbingan)**  
Program Studi : **BK (S1)**

Mengajukan judul penelitian yang rencananya akan dijadikan judul skripsi. Adapun judul yang saya ajukan adalah:

1. Penerapan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Kelara.
2. Penerapan Pendekatan REBT untuk Menurunkan Tingkat Penarikan Diri (Withdrawal) Pada Siswa Sma Negeri 6 Jeneponto.
3. Penerapan Self Managemen untuk meningkatkan kedisiplinan belajar kelompok pada siswa di SMP Negeri 1 Kelara

Makassar, 28 Januari 2019

Mengetahui

Penasehat Akademik

**Prof. Dr. H. Muhammad Arifin Ahmad, MA**  
NIDN: 19500212 197602 1 001

Mahasiswa yang mengajukan judul

**Yeyen Suarni**  
Nim. 1544040001





KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN  
Jalan : Tamalate 1 Tidung Makassar Kode Pos 90222  
Telepon (0411) 884457 Fax. (0411) 883076  
Laman : www.unm.ac.id

**SURAT KETERANGAN**

No. 024 /UN30.4.4/KM/2019

Ketua Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB), dengan ini menyatakan  
Bahwa Mahasiswa:

Nama : **Yeyeng Suarni**  
Nim : **1544040001**  
Jurusan : PPB (Psikologi Pendidikan dan Bimbingan)  
Program Studi : BK (S1)

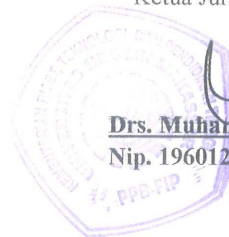
Telah memenuhi persyaratan untuk mengajukan judul penelitian dalam rangka  
penulisan skripsinya. Surat keterangan ini diberikan kepadanya untuk mendapatkan  
bimbingan dari dosen Penasihat Akademik atas rencana judul penelitiannya yang dapat  
dipilih dari judul-judul berikut:

1. Penerapan Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Kelara.
2. Penerapan Pendekatan REBT untuk Menurunkan Tingkat Penarikan Diri (*Withdrawal*) Pada Siswa Sma Negeri 6 Jeneponto.
3. Penerapan Self Managemen untuk meningkatkan kedisiplinan belajar kelompok pada siswa di SMP Negeri 1 Kelara

Makassar, 6 Februari 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan PPB



**Drs. Muhammad Anas, M.Si**  
**Nip. 19601213 198703 1005**



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN**  
Jalan : Tamalate 1 Tidung Makassar Kode Pos 90222  
Telepon (0411) 884457 Fax. (0411) 883076  
Laman : www.unm.ac.id

Nomor : **023 /UN30.4.4/KM/2019**  
Hal : Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth : Dekan FIP UNM  
Ub. Pembantu Bidang Akademik

Dalam rangka melancarkan penyusunan skripsi mahasiswa, maka diperlukan Dosen pembimbing yang mendampingi dan mengarahkannya terutama dalam penguasaan aspek permasalahan dan metodologinya.

Untuk itu kiranya Bapak/ Ibu berkenan memberi izin kepada:

1. Prof. Dr. H. Muhammad Arifin Ahmad, MA (Pembimbing I)
2. Dr. Abdullah Pandang, M.Pd (Pembimbing II)

Untuk menjadi pembimbing skripsi mahasiswa di bawah ini :

Nama : **Yeyeng Suarni**  
Nim : **1544040001**  
Jurusan/ Prodi : Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan  
Judul Rencana Skripsi : Penerapan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Kelara.

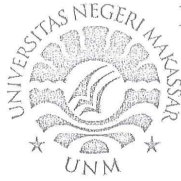
Demikian penunjukan ini dan atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Makassar, 6 Februari 2019

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PPB



**Drs. Muhammad Anas, M.Si**  
NIP. 19601213 198703 1 005



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 863076

Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 721/UN.36.4/LT/2019

06 Februari 2019

Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth : 1. Prof. Dr. H. M. Arifin Ahmad, MA  
2. Dr. H. Abdullah Pandang, M.Pd

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Nomor : 023/UN.36.4.4/KM/2019, tanggal 06 Februari 2019, tentang pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa Program Sarjana (S1), kami menugaskan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini :

N a m a	N I M	Jur/ Prodi	Judul Skripsi
Yeyeng Suarni	1544040001	Psikologi Pendidikan dan Bimbingan	<i>Penerapan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Kelara</i>

Harapan kami semoga pembimbingan ini dapat terlaksana dengan baik dan selesai pada waktu yang telah ditentukan.



D e k a n,

Dr. Abdul Saman, S.Pd., M.Si., Kons.  
NIP 19720817 200212 1 001



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN  
Jalan : Tamalate 1 Tidung Makassar Kode Pos 90222  
Telepon (0411) 884457 Fax. (0411) 883076  
Laman : www.unm.ac.id

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Usulan Penelitian dengan Judul: "Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di Smp Negeri 1 Kelara".

Atas nama:

Nama : Yeyeng Suarni  
NIM : 1544040001  
Jurusan/Prodi : PPB (Psikologi Pendidikan dan Bimbingan)  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, naskah usulan penelitian ini telah memenuhi syarat untuk diujikan.

Makassar, Juli 2019

Pembimbing I

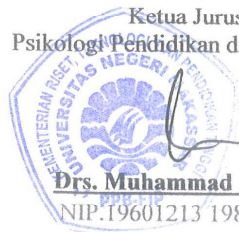
**Prof. Dr. H. Muhammad Arifin Ahmad, MA**  
NIDN: 19500212 197602 1 001

Pembimbing II

**Dr. Abdullah Pandang, M.Pd**  
NIP. 19601231 198701 1 000

Disahkan:

Ketua Jurusan  
Psikologi Pendidikan dan Bimbingan



**Drs. Muhammad Anas, M.Si**  
NIP.19601213 198703 1 005



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN  
Jalan : Tamalate 1 Tidung Makassar Kode Pos 90222  
Telepon (0411) 884457 Fax. (0411) 883076  
Laman : www.unm.ac.id

### PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada 09 Agustus 2019, maka usulan penelitian untuk skripsi saudara:

Nama : Yeyen Suarni  
Nim : 1544040001  
Jurusan/Prodi : PPB (Psikologi Pendidikan dan Bimbingan)  
Judul : Penerapan Teknik *Role Play* Untuk Mengurangi  
Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 1  
Kelara

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usul/saran pembahas utama dan peserta seminar maka usulan penelitian untuk skripsi saudara diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahap selanjutnya.

Makassar, Agustus 2019

Disetujui oleh:  
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

**Prof. Dr. H. Muhammad Arifin Ahmad, MA**  
NIDN: 19500212 197602 1 001

Pembimbing II

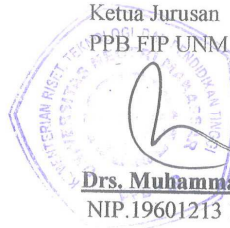
**Dr. Abdullah Pandang, M.Pd**  
NIP. 19601231 198701 1 000

Mengetahui  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik FIP UNM



**Dr. Mustafa. M. Si**  
NIP. 19660525 199203 1 002

Disahkan:  
Ketua Jurusan  
PPB FIP UNM



**Drs. Muhammad Anas, M.Si**  
NIP. 19601213 198703 1 005



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 5696/UN36.4/LT/2019

09 Agustus 2019

H a l : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**  
**Cq. Kepala UPT P2T BKPM Pro. Sulawesi Selatan**

Di –  
Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

N a m a : Yeyeng Suarni  
N I M : 1544040001  
Jurusan/ Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Judul Skripsi : *Penerapan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Kelara*

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Mustafa, M.Si

NIP 196605251992031002

**Tembusan:**

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 21599/S.01/PTSP/2019  
Lampiran :  
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.  
Bupati Jeneponto

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 4696/UN36.4/LT/2019 tanggal 09 Agustus 2019 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **YEYENG SUARNI**  
Nomor Pokok : 1544040001  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**" PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMPN 1 KELARA "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **15 Agustus s/d 15 September 2019**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 14 Agustus 2019

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU  
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN  
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

**A. M. YAMIN, SE., MS.**  
Pangkat : Pembina Ulama Madya  
Nip : 19610513-199002 1 002

Tembusan Yth  
1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;  
2. Peninggal.

SIMAP PTSP 14-08-2019



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap.suiseprov.go.id> Email : [ptsp@suiseprov.go.id](mailto:ptsp@suiseprov.go.id)  
Makassar 90222





**PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Ishak Iskandar No. 30 Bontosunggu Telp. (0419) 2410044 Kode Pos 92311

**IZIN PENELITIAN**

Nomor: 73.4/172/IP/DPMTSP/VIII/2019

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Rekomendasi Tim Teknis Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Jeneponto Nomor : 177/VIII/REK-IP/DPMTSP/2019

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

N a m a : Yeyeng Suarni  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Nomor Pokok : 1544040001  
Program Studi : Bimbingan Dan Konseling  
Lembaga : Universitas Negeri Makassar  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Taring Desa Taring Kec. Biring Bulu  
Tempat Meneliti : Kec. Kelara Kab. Jeneponto

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAY UNTUK MENGURANGI KECENDERUNGAN PERILAKU  
AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 1 KELARA**

Lamanya Penelitian : 15 Agustus 2019 s/d 15 September 2019

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Jeneponto Cq. Bidang Penelitian & Pengembangan.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jeneponto, 15 Agustus 2019

**KEPALA DINAS,**



**Hj. MERNAWATI, S. IP. M. Si**

Pangkat : Pembina Tk I

NIP : 19771231 200212 2 015



Tembusan Kepada Yth.:

1. Bupati Jeneponto di Jeneponto;
2. Arsip.





**PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMP NEGERI 1 KELARA**

Alamat : Jl. Malakaji Kel. Tolo Kec. Kelara Kab. Jeneponto

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 116/106.5/SMP.01/KLR/MN/IX/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SMP Negeri 1 Kelara, menerangkan bahwa :

Nama : Yeyeng Suami  
Nim : 1544040001  
Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Makassar

Benar telah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Kelara, terhitung tanggal 15 Agustus sampai 15 September 2019 untuk menyusun skripsi dengan judul: **“Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 1 Kelara”**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jeneponto, 16 September 2019

Kepala sekolah



**Drs. N. AMRAN**

NIP. 1962 1231 198903 1 160

## RIWAYAT HIDUP



**YEYENG SUARNI**, lahir di Desa Taring pada tanggal 13 Maret 1996. Anak pertama dari pasangan Jamaluddin dan Maisa. Penulis menapaki pendidikan formal pada tahun 2003 di SD Inpres Taring, Desa Taring Kecamatan Biring Bulu, Kabupaten Gowa, menyelesaikan pendidikan dasarnya pada tahun 2009. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri1 Kelara Kabupaten Jeneponto dan menyelesaikan pendidikannya pada tahun 2012. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Kelara Kabupaten Jeneponto (yang sekarang menjadi SMA Negeri 6 Jeneponto) dan menyelesaikan pendidikannya tahun 2015. Pada tahun 2015, penulis diterima melalui tes Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) di Universitas Negeri Makassar (UNM) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (BK) Strata Satu (S1).