



SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING
KELOMPOK UNTUK MENGURANGI PERILAKU
AGRESIF SISWA DI SMPN 1 TAROWANG**

AULIA EKAWATI AMNUR

1644040004

JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

2020



**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING
KELOMPOK UNTUK MENGURANGI PERILAKU
AGRESIF SISWA DI SMPN 1 TAROWANG**

SKRIPSI

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

**AULIA EKAWATI AMNUR
1644040004**

JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

2020



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Konseling Kelompok untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa SMPN 1 Tarowang” atas nama :

Nama : Aulia Ekawati Amnur
NIM : 1644040004
Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti serta diadakan ujian skripsi pada hari Selasa, 08 Desember 2020 dan dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 08 Desember 2020

Pembimbing I,

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

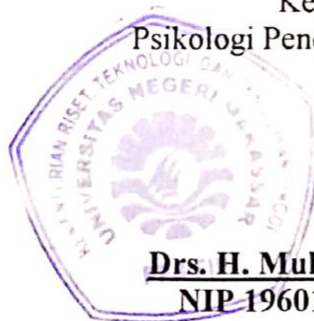
Pembimbing II,

Prof. Dr. H. Svamsul Bachri Thalib, M.Si
NIP. 19530117 198003 1 002

Disahkan:

Ketua Jurusan

Psikologi Pendidikan dan Bimbingan



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



PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan No.5042/UN36.4/PP/2020, Tanggal 10 Desember 2020, dan telah di ujikan pada hari Selasa, Tanggal 08 Desember 2020 sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana pada jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan serta telah dinyatakan **LULUS**.



Makassar, Desember 2020

Disahkan oleh:
Dekan FIP UNM,

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

Panitia Ujian :

1. Ketua : Dr. Abdul Saman, S.Pd.,M.Si.,Kons (.....)
2. Sekretaris : Drs. Muhammad Anas, M.Si (.....)
3. Pembimbing 1 : Dr. Abdullah Pandang, M.Pd (.....)
4. Pembimbing 2 : Prof. Dr. H. Syamsul Bachri Thalib, M.Si (.....)
5. Penguji 1 : Dr. H, Abdullah Siring, M.Pd (.....)
6. Penguji 2 : Nurfadhilah Umar, S.Pd.,M.Pd (.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aulia Ekawati Amnur

NIM : 1644040004

Jurusan/Prodi : PPB / Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : “Penerpan Teknik *Role Playing* Dalam Konseling Kelompok Untuk Mnegurangi Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Tarowang”

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, Desember 2020

Yang membuat Pernyataan



Aulia Ekawati Amnur

1644040004

MOTTO DAN PERUNTUKAN

” Percayalah tidak ada usaha yang sia -sia,
Karena yang sia-sia adalah usaha
yang tidak pernah ada”

(Aulia Ekawati Amnur)

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

ABSTRAK

Aulia Ekawati Amnur, 2020. Penerapan Teknik *Role Playing* Dalam Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Tarowang Skripsi. Dibimbing oleh Dr. Abdullah Pandang, M.Pd dan Prof. Dr. Syamsul Bachri Thalib, M.Si. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini menelaah efektivitas teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang. Masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana gambaran perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang ? (2) Bagaimana gambaran pelaksanaan penerapan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang ? (3) Apakah teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Gambaran perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang, (2) Gambaran pelaksanaan penerapan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang, (3) Efektivitas teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Eksperimental* dengan model *Quasi Experimental Design*. Desain Eksperimen yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa tingkatan kelas VIII SMPN 1 Tarowang sebanyak 40 siswa dan sampel penelitian sebesar 12 siswa yang terbagi menjadi kelompok kontrol dan eksperimen yang masing-masing berjumlah 6 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Skala perilaku agresif dan Observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Jadi hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Selama pelaksanaan teknik *role playing* siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang sangat tinggi dan tinggi, (2) Tingkat perilaku agresif siswa sebelum diberikan teknik *role playing* berada pada kategori tinggi, (3) Penerapan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang.

Kata Kunci : *Role Playing*, Perilaku Agresif

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* Dalam Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Tarowang”. 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 Dr. Abdullah Pandang, M.Pd dan Prof. Dr. Syamsul Bachri Thalib, M.Si 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 Suciani Latif, S.Pd, M.Pd. Masing-masing sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP UNM, 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. Arifuddin, S.Pd, selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Tarawang atas izin mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin dan ibu Firawati, S.Pd selaku guru BK beserta semua guru dan staf di SMP Negeri 1 Tarawang atas kesediaanya untuk memberikan informasi dan bantuan yang peneliti butuhkan

6. Teristimewa untuk kedua Orang tuaku tercinta, Ayahanda Amir Lalang dan Ibunda St Nursyamsi Pine. S.Pdi yang telah begitu sabar dalam merawat dan membesarkan penulis dengan susah payah dan 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. Sahabatku Andi Sriwangi.B, Andry Anshari, , Asnita, Darmawati, Fitriani Ramadani, Nuraeni, Delfiyana, Rifka wardani, Nur Oktapiani serta semua yang tidak sempat saya tuliskan namanya satu persatu, terima kasih atas bantuannya, atas 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.
8. Teman-teman mahasiswa PPB FIP UNM, khususnya saudara seperjuanganku Resiliensi Angkatan 2016, terutama untuk kelas A atas dukungan, do'a, persaudaraan dan pengorbanannya.
9. Teman-teman KKN dan keluarga besar SMPN 7 Wonomulyo Polman yang telah memberikan do'a dan kasih sayangnya, serta dukungan dan motivasi sebagai semangat yang diberikan kepada penulis.
10. Terima kasih buat siswa selaku subjek penelitian ini, yang sudah berpartisipasi dalam penelitian saya, semoga nantinya bisa sukses, tumbuh menjadi anak soleh dan soleha serta membanggakan orangtua.

11. 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.

Wallahul Muafiq Ilaa Aquamithariq, Wassalamu Alaikum Wr.Wb

Makassar, Oktober 2020

Peneliti

Aulia Ekawati Amnur

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Perilaku Agresif	8
2. Teknik <i>Role Playing</i>	16
3. Konseling Kelompok	26
B. Kerangka pikir	30

C. Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan jenis penelitian	36
B. Variable Dan Desain Penelitian	36
C. Definisi Operasional dan Variabel	37
D. Populasi Dan Sampel	38
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan	65
C. Keterbatasan Penelitian	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	79
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Nomor	Nama Tabel	Halaman
3.1	Desain Penelitian	37
3.2	Penyebaran Siswa Yang Menjadi Populasi	39
3.3	Penyebaran Siswa Yang Menjadi Sampel	40
3.4	Penyebaran Kelompok Penelitian	40
3.5	Pembobotan Angket	42
3.6	Hasil Uji Reabilitas	43
3.7	Kriteria Penentuan Hasil Uji Observasi	44
3.8	Tabel Kategorisasi Perilaku Agresif	45
4.1	Data Tingkat Perilaku Agresif Siswa Di SMPN 1 Tarawang Kelompok Eksperimen <i>Preetest</i> Dan <i>Posttest</i>	48
4.2	Perilaku Agresif Siswa pada Kelompok Eksperimen	49
4.3	Data Tingkat Perilaku Agresif Siswa Di SMPN 1 Tarawang Kelompok Kontrol <i>Preetest</i> Dan <i>Posttest</i>	50
4.4	Perilaku Agresif Siswa pada Kelompok Kontrol	51
4.5	Data Tingkat Partisipasi Siswa Mengikuti Kegiatan <i>Teknik Role Playing</i>	62
4.6	Hasil Analisis Uji Hipotesis menggunakan uji <i>t</i>	64

DAFTAR GAMBAR

No	Nama Gambar	Halaman
2.1	Skema Kerangka Pikir	34

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Nama Lampiran	Halaman
1.	Jadwal Pelaksanaan	79
2.	Skenario	80
3.	RPBK	89
4.	Kisi- kisi Angket Perilaku Agresif Sebelum Uji Coba	105
5.	Skala Penelitian Sebelum Uji Coba	106
6.	Uji Validasi	111
7.	Hasil Uji Validitas lapangan	112
8.	Hasil Uji Realibilitas lapangan	114
9.	Kisi- kisi Skala Setelah Uji Coba	115
10.	Skala Setelah Uji Coba	116
11.	Data Penelitian <i>Pretest-Postest</i> Kelompok Eksperimen	120
12.	Hasil Uji Normalitas	122
13.	Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen	123
14.	Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Kontrol	124
15.	Uji Homogenitas	125
16.	Uji t (t-test)	126
17.	Hasil Pedoman Observasi	128
18.	Hasil Analisis Data Observasi Siswa	133
19.	Surat Komitmen	134
20.	Surat Izin Orang tua	135

21.	Naskah	136
22.	Lembar Evaluasi	142
23.	Dokumentasi	143
24.	Surat Pengajuan Judul	146
25.	Surat Keterangan Judul Penelitian	147
26.	Surat Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi	148
27.	Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi	149
28.	Surat Persetujuan Seminar Usulan Penelitian	150
29.	Surat Undangan Seminar Proposal	151
30.	Keterangan Validator	152
31.	Surat Pengesahan Usulan Penelitian	154
32.	Permohonan Izin Melakukan Penelitian	155
33.	Izin Penelitian (BKPMMD)	156
34.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	157
35.	Surat Persetujuan Ujian Hasil	161
36.	Riwayat Hidup	162

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Siswa sekolah Menengah Pertama umumnya berada pada rentang usia 12 tahun sampai 15 tahun. Mereka membutuhkan bimbingan dan arahan dari pihak keluarga dan sekolah agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satunya yaitu membantu siswa agar mampu mengendalikan diri atas dasar prinsip atau falsafah hidup.

Perilaku yang sesuai dengan keinginan dan harapan siswa akan menimbulkan akibat yang positif. Bilamana keinginan dan harapan tidak sesuai dengan kenyataan, maka akan menimbulkan perilaku agresif. Bentuk perilaku agresif negatif muncul dikarenakan kegagalan dalam usahanya yang akan diekspresikan dengan kemarahan, emosi yang menggebu-gebu, bertindak sadis, dan usaha untuk merugikan serta menyakiti orang lain. Sebagaimana diungkapkan Berkowitz dan Myers (dalam Siddiqah, 2010) perilaku agresif diartikan sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk melukai atau menyakiti orang lain, baik fisik maupun psikis.

Menurut Muhklas Wuragil (2011) menyatakan bahwa “Perilaku agresif dipengaruhi oleh sifat egosentris, yaitu masih sulitnya memahami apa yang dirasakan dan dipikirkan orang lain atau masih sulit berempati.” Jadi siswa tidak dapat memahami perilakunya jika ia melakukan tindakan memukul atau menghina orang lain, tindakan tersebut akan mengakibatkan kerugian pada diri dan

lingkungannya. Pada faktor kognisi ini juga, siswa juga kurang mampu mengartikan isyarat dari orang lain, kurang mampu melihat sudut pandang orang lain, memiliki tujuan diri yang lebih dominan, memiliki cara pemecahan masalah yang tidak efektif dan memiliki pemahaman bahwa perilaku agresif itu tepat dan efektif.

Dampak dari perilaku agresif bisa dilihat dari dampak pelaku dan korban. Dampak dari pelaku, yaitu akan dijauhi oleh teman-temannya dan memiliki konsep diri yang buruk sehingga membuatnya merasa kurang aman, kurang bahagia, dampak bagi orang lain yaitu akan menimbulkan ketakutan bagi anak-anak lain dan akan tercipta hubungan sosial yang kurang sehat dengan teman-teman sebayanya. Sedangkan dampak dari korban, misalnya timbulnya sakit fisik dan psikis, serta kerugian akibat perilaku agresif tersebut. Perilaku agresif yang dilakukan siswa di sekolah seperti berkata kasar, menghina, membentak, suka bertengkar, perlakuan kasar terhadap orang lain, memukul serta merusak benda milik sekolah dan milik teman-temannya, sehingga menyebabkan sakit fisik bagi yang mendapatkan perlakuan fisik dan sakit hati bagi siswa yang dihina serta rusaknya benda milik sekolah dan milik teman-temannya. Perilaku agresif ini tidak hanya dilakukan dengan temannya saja, namun juga terhadap guru seperti melawan dan mencemooh guru ketika belajar. Hal ini mengakibatkan siswa yang berperilaku agresif dijauhi oleh teman-temannya dan membuat guru-guru tidak senang dengan siswa tersebut.

Berdasarkan *studi* pendahuluan dilakukan observasi dan wawancara dengan Ibu Firawati S.Pd selaku Guru BK di SMPN 1 Tarawang pada tanggal 10 Agustus 2020, diperoleh informasi bahwa terdapat siswa yang memiliki perilaku agresif seperti: saling menghina, mengejek dan berkata kasar, memukul dan mencubit temannya. Dan juga melakukan perilaku agresif terhadap guru seperti melawan dan mencemooh guru ketika belajar

Selain hasil wawancara dan observasi, peneliti juga membagikan inventori perilaku agresif. Inventori perilaku agresif dengan jumlah 15 item pertanyaan dengan dasar atau standar penilaian yang dikategorikan berperilaku agresif tinggi pada skor 7 ke atas, sedangkan siswa di bawah skor 6 tidak berperilaku agresif. Berdasarkan hasil pembagian inventori perilaku agresif di SMPN 1 Tarawang pada tanggal 10 Agustus 2020 kepada siswa kelas VIII, didapatkan hasil 40 siswa teridentifikasi berperilaku agresif. Dengan adanya fenomena-fenomena dan dampak-dampak mengenai kecenderungan perilaku agresif, salah satu cara untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif adalah dengan memberikan layanan konseling kelompok. Dalam pelaksanaannya kelompok melalui interaksi sosial yang dinamis diantara anggota kelompok untuk membahas masalah yang di alami setiap anggota kelompok sehingga ditemukan arah dan cara pemecahan yang paling tepat.

Adapun teknik yang dapat digunakan untuk mengurangi perilaku agresif siswa tersebut dengan teknik role playing. Sudjana (2005: 134) menyatakan teknik bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-

pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Teknik *role playing* merupakan salah teknik yang digunakan dalam bimbingan konseling dimana individu (siswa) 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.

“Dalam dimensi sosial, teknik ini memudahkan peserta didik untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia (Joyce, 2009: 328).” Teknik bermain peran (*role playing*) dapat digunakan untuk memberi saran pada peserta didik untuk menghadapi masalah keseharian khususnya masalah yang berhubungan dengan tidak memiliki keterampilan untuk mengelola emosi, mengembangkan sikap empati, bersikap tanggung jawab, dan pengendalian diri agar tidak mengakibatkan peserta didik melakukan perilaku agresif.

Pemilihan penggunaan teknik *role playing* didasarkan pada alasan karena permasalahan yang muncul berkaitan dengan lingkungan teman sebaya. *Role playing* paling sering digunakan dalam situasi yang berhubungan dengan sikap dan perasaan, misalnya, untuk meniru perasaan seseorang dalam situasi social tertentu. *Role playing* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial , terutama masalah-masalah yang diperankan menyangkut diri sendiri dan hubungan antar pribadi peserta didik sehingga peserta didik dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain yang

dapat menumbuhkan rasa kebersamaan yang wajar dan sehat. Melalui teknik *role playing*, siswa akan memainkan peran tokoh-tokoh khayalan yang dirajut dalam sebuah cerita, sehingga siswa berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan, serta pemecahan masalahnya. Dalam pelaksanaannya, peneliti dalam penelitiannya menggunakan konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif.

Berpijak dari beberapa penelitian mengenai keefektifan teknik *role playing* seperti penelitian Lenny (2014) melakukan penelitian pada siswa kelas VIII SMP, dari hasil penelitian setelah di laksanakan intervensi, Teknik *role playing* dapat memfasilitasi seseorang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia

Hal ini diperkuat oleh pendapat Calhoun *et al.*, (2009: 329) melalui bermain peran diharapkan siswa dapat mengeksplorasi perasaan siswa, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, mengembangkan skill pemecahan masalah, tingkah laku dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Berdasarkan uraian diatas, maka teknik *role playing* ini diharapkan mampu membantu siswa dalam mengurangi perilaku agresif . Dengan demikian peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Konseling Kelompok untuk Mengurangi Perilaku Agresif siswa di SMPN 1 Tarawang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka masalah yang dikaji dalam penelitian, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang?
2. Bagaimana gambaran penerapan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang?
3. Apakah teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang
2. Untuk mengetahui gambaran penerapan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang
3. Untuk mengetahui apakah teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Bagi akademis/lembaga pendidikan khususnya bagi jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, menjadi bahan informasi dan masukan serta pengembangan ilmu pengetahuan dalam upaya meningkatkan mutu mahasiswa

- b. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi khasanah keilmuan yang dimungkinkan akan dikembangkan dalam penelitian selanjutnya
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi lembaga pendidikan sekolah, sebagai bahan informasi yang dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam program studi bimbingan dan konseling.
 - b. Bagi guru, melalui penelitian eksperimen ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru sebagai fasilitator dan motivator di sekolah tentang strategi dalam mengatasi perilaku agresif siswa.
 - c. Bagi siswa, sebagai masukan tentang manfaat penerapan tehnik *role playing* dalam mengurangi perilaku agresif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Perilaku Agresif

a. Pengertian Perilaku Agresif

Perilaku agresif adalah perilaku fisik maupun perilaku verbal yang diniatkan untuk melukai objek yang menjadi sasaran agresi (Myers, 2010: 69). Krahe (2005: 16) mengemukakan agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perilaku itu. Perilaku agresif lebih menekan pada suatu aktivitas yang bertujuan untuk menyakiti orang lain, pelanggaran norma dan secara sosial tidak dapat diterima.

Kulsum dan Jauhar (2014: 241-243) menjelaskan, agresif adalah tingkah laku pelampiasan perasaan frustrasi yang ditunjukkan untuk melukai pihak lain baik fisik maupun psikologis melalui perlakuan verbal maupun nonverbal, untuk mengatasi perlawanan atau menghukum orang lain, dengan cara langsung atau pun tidak langsung. Perilaku agresi adalah tanggapan yang mampu memberikan stimulus merugikan/merusak terhadap organisme lain (Hanurawan, 2010: 81)

Perilaku agresif menurut Bandura (Sarwono, 2012: 146) merupakan hasil dari proses belajar sosial melalui pengamatan terhadap dunia sosial. Pemicu umum dari agresi adalah ketika seseorang mengalami satu kondisi emosi tertentu,

yang sering terlihat adalah emosi marah. Perasaan marah berlanjut pada keinginan untuk melampiaskannya dalam satu bentuk tertentu pada objek tertentu.

Berdasarkan pengertian-pengertian dari para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang dilakukan secara sengaja oleh individu dengan tujuan untuk menyakiti atau merugikan individu lain, baik secara verbal maupun non verbal.

b. Karakteristik Perilaku Agresif

Anantasari (2006: 90-92) mengungkapkan ciri-ciri perilaku agresif, yaitu:

1. Menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya. Perilaku agresif yang dilakukan seseorang menimbulkan bahaya kesakitan berupa fisik (pemukulan, dilempar benda keras, dan sebagainya) dan psikis (diancam, diumpat, diteror, dan sebagainya). Sasaran perilaku agresif sering bukan objek pertama sebagai pembangkit dorongan untuk berperilaku agresif.
2. Tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya. Perilaku agresif, terutama agresi ke luar, pada umumnya juga memiliki ciri tidak diinginkan oleh organisme yang menjadi sasarannya.
3. Perilaku yang melanggar norma sosial. Masyarakat akan menganggap sebuah perilaku menjadi agresif ketika dikaitkan dengan pelanggaran norma sosial, misalnya melakukan pembunuhan terhadap orang yang tidak bersalah.

Marcus (Fitrianisa, 2018) perilaku agresif mempunyai ciri-ciri diantaranya:

- 1) Kejadian perilaku (seperti menabrak atau mendorong)
- 2) Perilaku non-verbal yang timbal balik (seperti berkelahi dengan menyejajarkan bahu, memandang dengan sangat lama, mengepalkan tangan seperti tinju, dan lain-lain).
- 3) Kesadaran hubungan (seperti memperhebat alasan persaingan)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik perilaku agresif adalah perbuatan yang dilakukan seseorang yang menimbulkan kesakitan fisik dan psikis.

c. Tipe-tipe agresif

Perilaku agresif mempunyai banyak jenis, ada agresif yang merugikan, dan tidak merugikan. Secara umum menurut Myers (2010: 69-70) membagi agresi dalam dua jenis, yaitu:

- 1) Agresi rasa benci atau agresi emosi (*hostile aggression*), ungkapan kemarahan dan ditandai dengan emosi yang tinggi. Pada pelaku agresi ini dia tidak peduli dengan akibat perbuatannya dan lebih banyak menimbulkan kerugian daripada manfaatannya. *Hostile aggression* berasal dari kemarahan yang bertujuan untuk melukai, merusak, atau merugikan.
- 2) Agresi sebagai sarana untuk mencapai tujuan lain (*instrumental aggression*), umumnya tidak disertai dengan emosi. Bahkan antara pelaku dan korban kadang-kadang tidak ada hubungan pribadi. Agresi disini hanya untuk mencapai tujuan lain. *Instrumental aggression* bertujuan untuk melukai,

merusak, atau merugikan, tetapi hanya sebagai alat untuk mencapai tujuan lainnya.

Buss (Dayakisni, 2009: 212) mengelompokkan agresi manusia dalam delapan jenis, yaitu:

- a) Agresi fisik langsung, tindakan agresi fisik yang dilakukan individu/kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya dan terjadi kontak fisik secara langsung, seperti: memukul, mendorong, menendang.
- b) Agresi fisik pasif langsung, tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, namun tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti: demonstrasi, aksi mogok, aksi diam.
- c) Agresi fisik aktif tidak langsung, tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok lain dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti merusak harta korban, membakar rumah, menyewa tukang pukul, dll.
- d) Agresif fisik pasif tidak langsung, tindakan agresif fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok lain dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti tidak peduli, apatis, masa bodoh.
- e) Agresif verbal aktif langsung, yaitu tindakan agresif fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok lain dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain, seperti menghina, memaki, marah, mengumpat.

- f) Agresif verbal pasif langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok lain dengan cara berhadapan dengan individu/kelompok lain namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti menolak bicara, bungkam.
- g) Agresi verbal aktif tidak langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti menyebar fitnah, mengadu domba.
- h) Agresi verbal pasif tidak langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara tidak berhadapan dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti tidak memberikan dukungan, tidak menggunakan hak suara.

Jadi dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tipe-tipe agresif terdiri dari agresif verbal dan agresif fisik baik itu yang merugikan maupun yang menguntungkan, baik itu untuk orang lain maupun diri sendiri.

d. Faktor-faktor penyebab perilaku agresif

Jeanne Ellis Ormrod (Fitrianisa, 2018) menyebutkan faktor yang mempengaruhi perilaku agresif diantaranya adalah akibat kerusakan neurologis, yang mengakibatkan remaja secara genetis memiliki kecenderungan untuk melakukan agresi. Hal lain yang menjadi faktor yang mempengaruhi agresif adalah:

- 1) Lingkungan, faktor keluarga yang disfungsional, keadaan keluarga yang terbiasa dengan konflik, kekerasan, dan kurang kasih sayang dapat memicu remaja berperilaku agresif.
- 2) Media, terbiasa menyaksikan kekerasan yang terjadi di media dapat meningkatkan perilaku agresif remaja.
- 3) Faktor kognisi, seperti remaja kurang mampu mengartikan isyarat dari orang lain, kurang mampu melihat sudut pandang orang lain, memiliki tujuan diri yang lebih dominan, memiliki cara pemecahan masalah yang tidak efektif dan memiliki pemahaman bahwa perilaku agresif itu tepat dan efektif.

Anantasari (2006: 64-66) mengemukakan beberapa penyebab perilaku agresif, yaitu:

- 1) Faktor Psikologi. Faktor psikologis terdiri dari perilaku naluriah dan perilaku yang dipelajari. Perilaku naluriah menurut Freud terdapat dua macam, yakni *eros* dan *thanatos*. Perilaku agresif termasuk *thanatos*, yakni energi yang tertuju untuk perusakan atau pengakhiran kehidupan. Perilaku yang dipelajari menurut Bandura sehubungan dengan perilaku agresif, yakni perilaku tersebut dipelajari manusia melalui pengalaman pada masa lampau
- 2) 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 seperti depresi dan penarikan diri. Pencederaan fisik dan ejekan verbal dari orang 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.

- 3) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan meliputi pengaruh polusi udara, kebisingan, dan kesesakan karena jumlah manusia yang terlalu banyak sehingga memicu terjadinya perilaku agresif.
- 4) 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.
- 5) Faktor Genetik. Pengaruh faktor genetik antara lain ditunjukkan oleh kemungkinan yang lebih besar untuk melakukan perilaku agresif dari kaum pria yang mempunyai kromosom XYY.

Sarwono dan Meinarno (2009: 152) mengemukakan ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku agresif yaitu:

- 1) Sosial, manusia cenderung membalas dengan derajat agresi yang sama atau sedikit lebih tinggi daripada yang diterimanya atau balas dendam. Menyepelkan dan merendahkan sebagai ekspresi sikap arogan atau sombong adalah predator kuat bagi munculnya agresi. Selain itu juga faktor sosial lainnya adalah alkohol.
- 2) Personal, pola tingkah laku berdasarkan kepribadian. Orang dengan pola tingkah laku tipe A cenderung lebih agresif daripada orang dengan tipe B. Tipe A identik dengan karakter terburu-buru dan kompetitif (persaingan) dan cenderung melakukan *hostile aggression*, sedangkan tipe B bersikap sabar,

kooperatif, nonkompetisi, nonagresif dan sering melakukan *instrumental aggression*.

- 3) Kebudayaan, lingkungan juga berperan terhadap tingkah laku maka penyebab perilaku agresif adalah kebudayaan. Beberapa ahli dari berbagai bidang ilmu seperti antropologi dan psikologi menengarai faktor kebudayaan dengan agresif yaitu dengan melihat pada lingkungan yang hidup dipantai/pesisir, menunjukkan karakter lebih keras daripada masyarakat yang hidup diperdalaman. Nilai dan norma yang mendasari sikap dan tingkah laku masyarakat juga berpengaruh terhadap agresivitas satu kelompok.
- 4) Media Massa, media massa televisi merupakan tontonan dan secara alami mempunyai kesempatan lebih bagi penontonnya untuk mengamati apa yang disampaikan secara jelas sehingga terjadi proses modeling pada anak.

Dari beberapa faktor diatas yang menjadi dasar pemilihan teknik *role playing* yaitu faktor kognisi. Siswa melakukan perilaku agresif karena siswa kurang mampu mengartikan isyarat dari orang lain, kurang mampu melihat sudut pandang orang lain, juga tidak dapat memahami perilakunya jika ia melakukan tindakan agresif verbal atau non verbal , tindakan tersebut akan mengakibatkan kerugian pada diri dan lingkungannya.

e. Dampak Perilaku Agresif

Anantasari (2006: 67) menjelaskan dampak bagi korban perilaku agresif sebagai berikut:

- 1) Perasaan tidak berdaya.
- 2) Kemarahan setelah menjadi korban perilaku agresif.

- 3) Perasaan bahwa diri sendiri mengalami kerusakan permanen.
- 4) Ketidakmampuan mempercayai orang lain dan ketidakmampuan menggalang relasi dekat dengan orang lain.
- 5) Keterpakuan pada pikiran tentang tindakan agresif atau kriminal

Selain itu Anantasari (2006: 67) juga menjelaskan dampak bagi pelaku perilaku agresif sebagai berikut:

- 1) Ketergantungan pada perilaku agresif

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

- 2) Menjadi perilaku fondasi

Kecendrungan 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.

2. *Role Playing*

a. *Pengertian Role Playing*

Menurut Bennett (Amnur, 2019) menyatakan bahwa permainan perana adalah suatu alat belajar untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.. Menurut Hamalik (2008: 214) bahwa "bentuk pengajaran bermain peran (*Role Playing*) memberi para siswa seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru". Menurut Zamarah (2006) *Role Playing* disebut juga sebagai sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Menurut Syaiful Sagala (2009: 213): "Sosiodrama (*role playing*) ialah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung problem, agar siswa dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial".

Secara umum dapat diartikan bahwa bermain peran adalah suatu aktivitas yang menyenangkan bersifat kompetitif, atau kedua-duanya. Permainan dilakukan baik oleh anak-anak maupun oleh orang dewasa. Dengan bermain anak-anak dapat mengenal lingkungannya, badannya, belajar tentang aturan-aturan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Dengan cara ini anak-anak dapat belajar berbagai macam

pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengenalan terhadap lingkungan.

Bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu kegiatan yang memperagakan suatu masalah secara singkat dengan tekanan utama pada karakter atau sifat orang-orang, kemudian diikuti dengan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan tersebut. Langkah-langkah pembelajaran diawali dengan menentukan permasalahan berikut situasinya, mengatur para pelaku, peragaan situasi, menghentikan peragaan setelah mencapai klimaks, menganalisis dan membahas karakteristik yang diperankan, dan mengevaluasi hasil.

Selanjutnya Corsini (Amnur, 2019) menyatakan bahwa permainan peranan dapat digunakan sebagai: (a) alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya, (b) media pengajaran, melalui proses “modeling” anggota kelompok dapat belajar dengan lebih efektif keterampilan-keterampilan hubungan antarpribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah, (c) metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu, melalui keterlibatan secara aktif dalam proses permainan peranan, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-pengertian baru dan mempraktekkan keterampilan-keterampilan baru.

Melalui bermain peran (*Role Playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi social, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui model ini peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Dari beberapa pengertian diatas maka penulis menyimpulkan bahwa teknik *Role Playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*education games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain dengan memerankan peran orang lain.

Menurut Zaini (2008: 100) alasan pengajaran melibatkan siswa dalam *role play*, antara lain:

1. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
2. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
3. Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.

4. Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
5. Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
6. Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan.
7. Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.
8. Mendorong siswa memanipulasi pengetahuan dengan cara yang dinamik
9. Mendorong pembelajaran seumur hidup.
10. Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.
11. Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan siswa dengan sah.
12. Mengembangkan pemahaman yang empatik.
13. Memberi *feedback* yang segera bagi pengajar dan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *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, sudut pandang dan cara berfikir orang lain.

b. Tujuan *Role Playing*

Dalam bimbingan konseling, Sukardi (Musdalifah 2011: 18) teknik *role playing* digunakan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi suatu situasi sosial.
- 2) Menggambarkan bagaimana cara memecahkan suatu masalah sosial.

- 3) Menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap tingkah laku yang harus atau jangan diambil dalam suatu situasi sosial tertentu.
- 4) Memberikan pengalaman untuk menghayati situasi-situasi tertentu.
- 5) Memberikan kesempatan untuk meninjau situasi sosial dari berbagai sudut pandangan tertentu.

Menurut Bruce (2009) “Proses *Role Playing* berperan untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentrasfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkahlaku, (4) mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda”.

Manfaat *Role Playing* bergantung pada kualitas pemeranan dan khususnya analisis yang mengiringinya. Manfaat ini juga ditentukan oleh persepsi siswa mengenai peran yang juga terdapat dalam situasi kehidupan nyata.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan Teknik *Role Playing*.

Romlah (Amnur, 2019) mengemukakan pelaksanaan *role playing* bisa mengikuti beberapa langkah-langkah “persiapan, menentukan kelompok yang akan memainkan peran, menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya, pelaksanaan *role playing*, evaluasi dan diskusi, ulangan permainan”. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Persiapan.

Fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan dirole playingkan, dan tujuan permainan. Kemudian diadakan Tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.

2) Menentukan kelompok yang akan bermain peran.

Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu. Pemilihan pemegang peran dapat dilakukan secara suka rela setelah fasilitator mengemukakan mengintruksikan nya.

3) Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya.

Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan sdiskusi setelah permainan selesai.

4) Pelaksanaan *Role Playing*

Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk berembuk beberapa menit untuk menyiapkan diri bagaimana role playing itu akan dimainkan. Setelah siap, dimulailah permainan. Masing-masing pemain memerankan peranannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang dimainkannya. Pemain diharapkan dapat memperagakan konflik-konflik yang terjadi, mengekspresikan perasaan-perasaan, dan memperagakan sikap-sikap tertentu sesuai dengan peranan yang dimainkannya. Dalam permainan ini diharapkan terjadi identifikasi yang sebesar-besarnya antara pemain maupun penonton dengan peran-peran yang dimainkan.

5) Evaluasi dan diskusi.

Setelah selesai permainan, diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton.

Diskusi diarahkan untuk membicarakan: tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah, dan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya. Balikan yang paling lengkap adalah melalui rekaman video yang diambil pada waktu permainan berlangsung dan kemudian diputar kembali.

6) Ulangan permainan.

Dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan permainan atau tidak. Ulangan permainan dapat dilakukan dengan berbagai cara.

Adapun cara-cara tersebut adalah sebagai berikut:

a) Bertukar Peran (*role reversal*)

Bertukar peran terjadi bila seorang pemain diminta untuk memainkan peran yang sebelumnya diperankan oleh orang lain. Misalnya pemain A (orang tua) diminta untuk memainkan peran yang semula dipegang oleh pemain B (anak yang protes). Tujuan dari pertukaran peran ini adalah untuk:

- (1) Mengklarifikasi situasi, dengan melihat bagaimana orang lain memerankan peran yang sama pemain dapat melihat dan menghayati situasinya dengan lebih jelas.
- (2) Meningkatkan spontanitas, dengan bertukar peran pemain menjadi terus bertumbuh dan lebih bebas dan tidak terikat pada pola-pola perilaku tertentu, serta dipaksa untuk menilai kembali perilakunya melalui sudut pandang yang lain.
- (3) Untuk meningkatkan pengertian dan kesadaran bagaimana orang lain merasakan dan melakukan hal yang sama.

b) Peran Ganda (*doubling*).

Peran ganda terjadi apabila ada orang ketiga yang ikut bermain dalam permainan peranan dengan mengisi suara salah seorang pemain. Dasar dari cara ini adalah apabila berinteraksi dengan orang lain, kita memikirkan berbagai macam hal, sehingga kita tidak mempunyai cukup waktu untuk merespon dengan tepat dan cepat. Pikiran dan perasaan bergerak lebih cepat dari pada kata-kata. Orang ketiga, biasanya fasilitator, bertugas mengisi suara dari salah satu pemeran utama. Tujuan dari pengisian dialog ini adalah untuk membantu kelancaran permainan dan memberikan wawasan baru terhadap masalah yang sedang dirole playingkan.

c) Teknik Cermin (*the mirror technique*)

Anggota kelompok yang lain diminta menirukan peran yang dibawakan oleh salah seorang pemain seperti pada waktu pemain itu memerankannya supaya teknik ini tidak menimbulkan tekanan pada pemain yang ditirukan pola permainannya. Sebaiknya peran yang ditirukan lebih dari satu peran.

d) Teknik Kursi Kosong (*the empty chair technique*)

Teknik ini digunakan bila anggota kelompok mengalami kesulitan untuk berinteraksi secara langsung dengan anggota kelompok lain. Anggota yang bersangkutan diminta untuk berkomunikasi dengan kursi kosong sebagai ganti lawan perannya. Setelah ia dapat lancar berbicara, seseorang yang diminta untuk mengisi kursi itu dan memerankan peran yang sebenarnya.

e) Bermain Peranan Sendiri (*monodrama*).

Sering terjadi seseorang dapat meningkatkan penghayatannya terhadap peran yang dimainkannya dengan bermain peran sendiri dengan berpindah-pindah tempat duduk ke tempat duduk pemeran yang lain dan melakukan monolog. Misalnya seorang individu memerankan pengawas dan kemudian pindah tempat duduk memerankan kepala sekolah.

Setelah selesai permainan, diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk membicarakan: tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah, dan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya. Balikan yang paling lengkap adalah melalui rekaman video yang diambil pada waktu permainan berlangsung dan kemudian diputar kembali.

d. 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 Papadopoulou (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 dalam Erford, 2015). Bermain peran sangat berguna untuk menangani remaja karena 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 dan tidak mau memainkan skenarionya. Konselor perlu memastikan bahwa mereka memungkinkan klien untuk mengendalikan arah bermain perannya. Kadang-kadang, emosi yang diekspresikan begitu kuatnya sehingga membuat klien dan konselor merasa tidak nyaman, (Young dalam Erford, 2015).

3. Konseling Kelompok

a. Pengertian Konseling Kelompok

Gazda (Hasnidah, 2016:24) mengartikan konseling kelompok sebagai suatu sistem layanan bantuan yang sangat baik untuk membantu pengembangan kemampuan pribadi, pencegahan, dan mengenai konflik-konflik antarpribadi atau pemecahan masalah.

Menurut Nurihsan (Siregar, 2018) pelaksanaan konseling kelompok merupakan salah satu layanan yang memberikan upaya bantuan kepada siswa

dalam suasana kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam rangka perkembangan dan pertumbuhannya. Konseling kelompok bersifat pencegahan artinya siswa yang bersangkutan mempunyai kemampuan untuk berfungsi secara wajar dalam masyarakat tetapi mungkin memiliki suatu titik lemah dalam kehidupannya sehingga mengganggu kelancaran dalam berkomunikasi dengan orang lain. Konseling kelompok bersifat pemberian kemudahan dalam pertumbuhan dan perkembangan individu, dalam arti bahwa konseling kelompok itu menyajikan dan memberikan dorongan kepada siswa untuk mengubah dirinya selaras dengan minatnya sendiri, maksudnya siswa tersebut didorong untuk melakukan tindakan yang selaras dengan kemampuan semaksimal mungkin melalui perilaku perwujudan diri.

Menurut Prayitno (Arifin, 2015 : 148) Layanan konseling kelompok pada dasarnya adalah layanan konseling kelompok perseorangan yang dilaksanakan dalam suasana kelompok. Konseling kelompok melibatkan konselor dan konseli, yaitu para anggota kelompok (yang jumlahnya minimal dua orang).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa konseling kelompok adalah suatu layanan yang dilakukan oleh konselor kepada sejumlah individu yang sedang mengalami permasalahan dalam hidupnya, dengan memperhatikan perbedaan karakteristik dari anggota kelompok dan permasalahan yang dialaminya, melalui dinamika kelompok yang dipimpin oleh konselor, anggota kelompok dapat saling membantu dan berinteraksi antar sesama

anggota kelompok guna membantu menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh anggota kelompok dan mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya.

b. Tujuan Konseling kelompok

Menurut Slamet (2016) secara umum tujuan konseling kelompok adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan berkomunikasinya. Melalui konseling kelompok, hal-hal yang dapat menghambat atau mengganggu sosialisasi dan komunikasi siswa diungkap dan didinamikan melalui berbagai teknik, sehingga kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi siswa berkembang secara optimal.

Menurut Prayitno (Siregar, 2018) secara khusus, oleh karena fokus layanan konseling kelompok adalah masalah pribadi individu peserta layanan, maka layanan konseling kelompok yang insentif dalam upaya pemecahan masalah tersebut, para peserta memperoleh dua tujuan sekaligus yaitu pertama berkembangnya perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap terarah kepada tingkah laku khususnya dan bersosialisasi dan berkomunikasi. Kedua terpecahkannya masalah individu yang bersangkutan dan diperolehnya imbas pemecahan masalah tersebut bagi individu-individu lain yang menjadi peserta konseling kelompok.

c. Tahap-Tahap Konseling Kelompok

Prayitno (Fauzi, 2018) mengemukakan, dalam pelaksanaan konseling kelompok menempuh tahap-tahap sebagai berikut: tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, tahap pengakhiran.

1. Tahap I Pembentukan

Pada tahap ini merupakan tahap untuk menjelaskan tujuan konseling kelompok dan menjelaskan ciri-ciri kegiatan kelompok dengan diawali perkenalan untuk membangun keakraban antar anggota. Tujuannya agar kelompok memahami pengertian dan tujuan konseling kelompok, muncul minat masing-masing anggota untuk mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir sesi, saling mengenal, terbentuknya suasana akrab dan terbuka, dimulainya pembahasan tentang perilaku dan perasaan. Pemimpin kelompok menunjukkan kesediaan yang tulus dan bersedia untuk membantu dengan rasa empati dan saling menghormati.

2. Tahap II Peralihan

Tahap peralihan adalah “ jembatan “ antara tahap pembentukan dan tahap kegiatan. Setelah anggota kelompok merasa nyaman dengan kelompoknya dan muncul sikap saling menerima antar anggota maka anggota kelompok dapat segera memasuki kegiatan tahap ketiga dengan penuh kemauan dan kesukarelaan.

Adapun yang dilaksanakan dalam tahap ini yaitu: 1). Menjelaskan kegiatan yang akan di tempuh pada tahap berikutnya; 2). Menawarkan atau mengamati apakah para anggota siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya; 3). Membahas suasana yang terjadi dan 4). Meningkatkan kemampuan kesukarelaan anggota.

3. Tahap III Kegiatan

Pada Tahap ini setiap anggota mengemukakan masalah pribadi dan perlu mendapatkan bantuan untuk mengatasinya. Konseli sebagai anggota

kelompok dapat merespon apa yang disampaikan oleh konseli. Tujuan yang diharapkan pada sesi kegiatan adalah: a) terungkapnya masalah (yang dirasa, dipikirkan, dialami oleh anggota kelompok, topik yang dibahas dapat tuntas dengan aktifnya seluruh anggota.

4. Tahap IV Pengakhiran

Tahap ini merupakan tahapan untuk meninjau kembali seluruh proses kegiatan, menilai serta merencanakan kegiatan lanjutan. Tujuan yang ingin dicapai untuk mengungkap kesan masing-masing anggota kelompok terhadap pelaksanaan konseling, hasil yang dicapai dalam konseling, merumuskan kegiatan lanjutan, perasaan atas hubungan kebersamaan dalam konseling.

B. Kerangka Pikir

Perilaku agresif merupakan perilaku yang dilakukan secara sengaja oleh individu dengan tujuan untuk menyakiti atau merugikan individu lain, baik secara verbal maupun non verbal. Ciri perilaku agresif tinggi secara verbal yaitu sering berkata kasar, menghina, membentak, dan perilaku agresif tinggi non verbal/fisik yaitu suka bertengkar, perlakuan kasar kepada orang lain, merusak barang, dan memukul.

Perilaku agresif ini muncul dikarenakan kurangnya pemahaman siswa mengenai faktor dan dampak yang didapat setelah melakukan perilaku tersebut dan juga siswa belum paham cara mengendalikan diri agar perilaku agresif tersebut tidak terjadi. Dengan adanya fenomena-fenomena dan dampak-dampak mengenai kecenderungan perilaku agresif, salah satu cara untuk mengurangi

kecenderungan perilaku agresif adalah dengan memberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Pemilihan penggunaan teknik *role playing* didasarkan pada alasan karena permasalahan yang muncul berkaitan dengan permasalahan sosial yang terjadi dalam hubungannya lingkungan sekitar utamanya dengan lingkungan teman sebaya. Melalui teknik *role playing*, siswa akan memainkan peran tokoh-tokoh khayalan yang dirajut dalam sebuah cerita, sehingga siswa berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan, serta pemecahan masalahnya. Dalam pelaksanaannya, konselor berperan sebagai fasilitator.

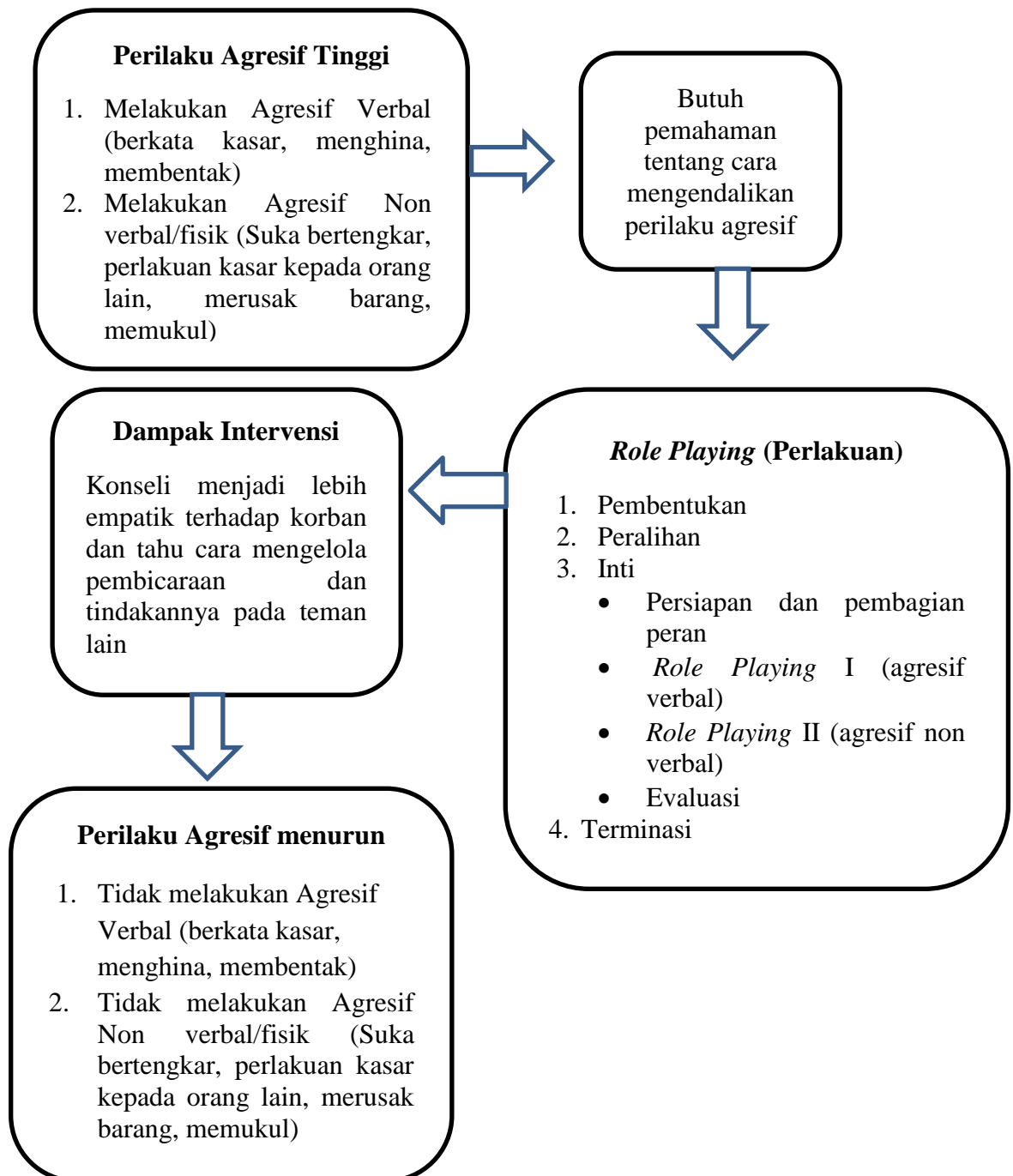
Adapun tahapan teknik *role playing* dalam konseling kelompok yaitu: Tahap Pembentukan, pada tahap ini konselor menentukan ketua dalam kelompok, konselor juga menjelaskan tujuan diadakannya konseling kelompok dan menjelaskan asas-asas yang ada dalam pelaksanaan konseling kelompok. Setelah itu konselor membagikan lembar komitmen kepada siswa. Kedua, tahap peralihan, Pada tahap ini, konselor menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya yaitu melaksanakan *treatment*. Kegiatan *rasionalisasi treatment* dilaksanakan dengan tujuan agar konseli mampu mengenali dan menganalisa perilaku agresif yang dialami oleh masing-masing responden. 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 sepiantas menjelaskan langkah-langkah dan prosedur singkat dari pelaksanaan *role playing*.

Masuk pada kegiatan inti, yaitu persiapan dan pembagian peran, konselor disini menyiapkan naskah yang akan digunakan dalam melakukan *role playing*, juga menentukan pemain yang akan memainkan peran yang ada pada naskah. Selanjutnya yaitu *role playing* 1. Naskah yang di gunakan dalam *role playing* 1 ini di beri judul “ Mulutmu Harimaumu”, Alur ceritanya berkisah tentang seorang siswa yang melakukan agresif secara verbal kepada korban. Akan tetapi, dalam cerita ini lebih ditonjolkan bahwa korban mampu mengatasi tindakan agresif yang dilakukan pelaku dengan teknik yang sudah tertera dalam naskah. Sampai pada akhirnya pelaku merasa jengkel dan bosan untuk melakukan tindakan agresif verbal kepada korban. Dan *Role palying* 2, naskah yang digunakan dalam kegiatan ini di beri judul “ Kecil-kecil Cabe Rawit”, Alur ceritanya berkisah tentang seorang kakak kelas yang melakukan agresif secara non verbal kepada adek kelasnya. Dalam cerita ini lebih ditonjolkan bahwa korban mampu mengatasi tindakan agresif yang dilakukan pelaku dengan tidak membalas tindakan tersebut. Sampai pada akhirnya pelaku merasa bersalah telah melakukan tindakan tersebut karena korban membantu pelaku yang hampir jatuh ketika menyerang korban. Tahap Selanjutnya yaitu evaluasi, konselor membagikan lembar evaluasi kepada siswa untuk mengetahui kesam-kesan selama melaksanakan teknik *role playing*. Terakhir yaitu terminasi atau tahap pengakhiran.

Dampak setelah intervensi yaitu konseli menjadi lebih empatik terhadap korban dan tahu cara mengelola pembicaraan dan tindakannya pada teman lain, sehingga perilaku perilaku agresif siswa menurun, seperti tidak lagi melakukan Agresif Verbal (berkata kasar, menghina, membentak) dan tidak melakukan Agresif Non verbal/fisik (Suka bertengkar, perlakuan kasar kepada orang lain, merusak barang, memukul).

Agar lebih jelasnya ,akan diuraikan pada skema kerangka pikir sebagai berikut:

Gambar: Skema Kerangka Pikir



C. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis dalam penelitian ini adalah teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015: 14) kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada hubungan gejala yang bersifat sebab akibat dan terukur. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen design*. Menurut Soesilo (2012), pemberian *treatment* hanya diberikan pada kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan yang berbeda, atau bahkan tanpa ada perlakuan. Kelompok kontrol berfungsi sebagai pembanding untuk mengetahui perbedaan yang mungkin tampak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama diberi tes awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*). Dalam pemberian *treatment* kelompok kontrol dipisahkan dari kelompok eksperimen. Peneliti memilih jenis penelitian ini karena peneliti ingin membandingkan perilaku agresif pada siswa telah diberikan teknik *role playing*, dengan perilaku agresif pada siswa yang tidak diberikan teknik *role playing*.

B. Variabel dan Desain Penelitian

Penelitian ini mengkaji dua variabel yaitu “Penerapan teknik *Role playing*” sebagai variabel bebas (X) atau yang mempengaruhi (*independent*) dan

“perilaku agresif siswa” sebagai variabel terikat (Y) atau yang dipengaruhi (*dependent*). Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*.

Adapun desain penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (E)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (K)	O ₃	-	O ₄

Sumber : Sugiyono (2016; 79)

Keterangan :

E = Kelompok Eksperimen

K = Kelompok Kontrol

O₁ = Kelompok eksperimen sebelum diberi *treatment*

O₂ = Kelompok eksperimen setelah diberi *treatment*

O₃ = Kelompok kontrol sebelum ada *treatment*

O₄ = Kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*

X = *Treatment* (penggunaan Teknik *Role Playing*)

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian 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, sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Teknik *role*

playing dalam penelitian ini dilakukan dengan 5 tahap, yaitu: 1). Persiapan, fasilitator mengemukakan masalah dan teman yang akan di *role playing* kan dan tujuan permainan, 2). Menentukan kelompok yang akan bermain peran, 3).Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya, 4). Pelaksanaan *role play* , masing- masing pemain memerangkan perannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang akan dimainkan, 5). Evaluasi dan diskusi, 6). Ulangan permainan, dari hasil evaluasi dan diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan permainan atau tidak.

Adapun tujuan dari teknik *role playing* ini adalah agar siswa dapat mengurangi perilaku agresifnya.

2. Perilaku Agresi adalah perilaku yang dilakukan secara sengaja oleh individu dengan tujuan untuk menyakiti atau merugikan individu lain, baik secara verbal (berkata kasar, menghina, dan membentak) maupun non verbal (suka bertengkar, perlakuan kasar terhadap orang lain, merusak barang dan memukul).

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 1 Tarawang yang teridentifikasi berperilaku agresif. Dalam menentukan jumlah populasi dari penyebaran skala perilaku agresif di setiap kelas, teridentifikasi perilaku agresif tinggi sebanyak 40 siswa dari 103 jumlah siswa kelas VII di SMPN 1 Tarawang. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Penyebaran Siswa yang Menjadi Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Populasi Penelitian
1	VII.1	35	16
2	VII.2	33	14
3	VII.3	35	10
Total		103	40

Sumber : Hasil penyebaran Skala di SMPN 1 Tarawang

2. Sampel

Dalam penelitian eksperimen penentuan sampel dalam layanan BK perlu memperhatikan dua hal yakni ukuran minimal sampel (*Sample size*), dan jumlah maksimum anggota kelompok (*Group size*), (Pandang & Anas, 2019).

Roscoe (Pandang & Anas, 2019) yang mengakatan bahwa mengemukakan beberapa petunjuk bagi peneliti dalam menentukan ukuran sampel (*Sample Group*) bahwa penggunaan analisis statistic dengan sampel kurang dari 10 tidak direkomendasikan, sedangkan dalam penelitian eksperimen sederhana dengan kontrol ketat, dapat menggunakan sampel kecil antara 10-20 orang.

Selain mempertimbangkan ukuran sampel, peneliti juga perlu memperhatikan ukuran kelompok. Furr (Pandang & Anas, 2019) mengkategorikan ukuran kelompok menurut rentang usia subjek, yaitu umur 12-19 tahun, jumlah anggota 6-10, dengan durasi waktu 45-1 jam persesi.

Mengacu pada ketentuan-ketentuan tsb, peneliti menetapkan ukuran sampel dalam penelitian ini sebanyak 16 orang dari jumlah populasi yang ada berdasarkan ketentuan dalam aspek *Sample size* dan *Group Size*. Dimana ukuran sampel penelitian eksperimen antara 10-20 orang dan ukuran kelompok ideal 6-10 orang.

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik *propotional random sampling*. Teknik *propotional random sampling* yaitu pengambilan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan jumlah atau ukuran tiap kelas.

Tabel 3.3 Penyebaran siswa yang menjadi sampel penelitian

No.	Kelas	Populasi	Sampel
1	VII.1	16	$16/40 \times 12 = 5$
2	VII.2	14	$14/40 \times 12 = 4$
3	VII.3	10	$10/40 \times 12 = 3$
Jumlah		40	12

Sumber : Teknik pengambilan sampel *propotional random sampling*

Setelah menemukan jumlah sampel setiap kelas, maka selanjutnya adalah dengan membagi sampel menjadi dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen yang akan diberikan *treatment* berupa teknik *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 6 pada setiap kelompok penelitian. Adapun pembagian kelompok penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.4: Penyebaran siswa yang menjadi Kelompok penelitian

No	Kelompok Penelitian	Jumlah Sampel
1	Eksperimen	6
2	Kontrol	6
Jumlah		12

Sumber: Penentuan jumlah kelompok penelitian

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian, sebab dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Kualitas data ditentukan oleh kualitas alat pengumpulan data yang cukup valid.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Skala Perilaku Agresif

Skala diberikan kepada sampel untuk memperoleh gambaran tentang perilaku agresif siswa kelompok eksperimen sebelum (*pretest*) maupun sesudah (*posttest*) diberikan teknik *Role Playing*. Skala ini berupa pernyataan yang berkaitan dengan perilaku agresif siswa dan menjadi bahan evaluasi tentang sejauh mana teknik *Role Playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa.

Maka untuk pengukuran variabel Y digunakan alat pengumpul data, berupa angket yang berbentuk skala yang diberi nama skala perilaku agresif yang setiap item pernyataan telah dilengkapi dengan berbagai pilihan jawaban, dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang sesuai (KS), dan Tidak Sesuai (TS). Untuk kepentingan analisis data, skala ini disusun berdasarkan Skala Likert dengan penilaian 1 sampai 4. Untuk item *favorable* penilaian pilihan jawaban Sangat Tidak sesuai (TS) = 1, Tidak Sesuai (KS) = 2, Sesuai (S) = 3, dan sangat Sesuai (SS) = 4. Sedangkan untuk item *unfavorable* pilihan jawaban (STS) = 4, (TS) = 3, (S) = 2 dan (SS) = 1

Tabel 3.5 Tabel pembobotan item skala

Pilihan Jawaban	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (KS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (TS)	1	4

Sumber : Sugiyono, 2016

Sebelum skala digunakan untuk penelitian lapangan, angket terlebih dahulu divalidasi oleh dosen validator psikologi pendidikan dan bimbingan, kemudian diuji coba lapangan dan kemudian dilakukan uji validasi dan uji reliabilitas skala penelitian.

a. Uji Validitas Instrumen

Hasil uji validitas skala dengan menggunakan pengolahan computer program SPSS 22 *for windows*. Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai r yang diperoleh $<$ (lebih kecil atau kurang) dari 0,3 maka dinyatakan tidak valid (Kadir, 2016).

Berdasarkan hasil uji validasi dengan menggunakan 20.00 diperoleh nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang berada di bawah 0,30 sebanyak 13 item. Sehingga dari hasil uji validasi ini menyisakan 37 item pernyataan yang valid.

Item-item yang tidak valid tersebut digugurkan sehingga jumlah dari total 50 item tersisa 37 item yang dijadikan sebagai butir kuesioner penelitian karena nilai yang diperoleh berada di bawah 0,30. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 7.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Suatu alat ukur dikatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila alat ukur tersebut dapat memberikan skor yang relatif sama pada seorang responden, jika responden tersebut mengisi angket pada waktu yang tidak bersamaan atau pada tempat yang berbeda, walaupun harus memperhatikan adanya aspek persamaan karakteristik. Dalam penentuan tingkat realibitas suatu instrumen penelitian dapat diterima apabila memiliki koefisien *alpa* lebih besar dari 0,60 (Sugiyono, 2016).

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 22.00 diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 3.6. Pembobotan Item Skala

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.890	.922	50

Sumber: Output SPSS 20.00

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh yaitu 0,922. Nilai tersebut berada di atas 0,60 yang berarti skala yang disebar memiliki realibitas yang baik atau Sangat Kuat.

2. Observasi

Observasi merupakan salah satu alat pengumpulan data yang direncanakan, berstruktur dan hasilnya dicatat dan diinterpretasikan dalam rangka memperoleh pemahaman tentang subyek yang diamati. Teknik observasi digunakan untuk mencatat reaksi-reaksi dan perubahan yang dialami oleh siswa selama mengikuti pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik

role playing. Adapun aspek-aspek yang diobservasi adalah partisipasi siswa, semangat untuk mengikuti setiap tahap dalam kegiatan dan pemahaman mengenai teknik yang diberikan selain itu aspek kecenderungan perilaku agresif siswa. cara penggunaannya dengan memberi tanda ceklis (√) pada setiap aspek yang muncul. Adapun kriterianya ditentukan sendiri oleh peneliti berdasarkan presentase kemunculan setiap aspek pada setiap kali pertemuan

Menurut Kadir (2016), 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

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

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian yang berkaitan dengan perilaku agresif siswa. Analisis statistik yang akan digunakan ada dua jenis yaitu analisis data deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Data Deskriptif

Analisis data deskriptif dimaksud untuk menggambarkan perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang terhadap kelompok eksperimen yaitu sebelum dan

setelah perlakuan berupa teknik *role playing* atau hasil *pretest* dan *posttest* dan juga kelompok kontrol dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan presentase dengan rumus presentase.

Adapun gambaran umum tentang perilaku agresif pada siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dilakukan menggunakan pengukuran variabel perilaku agresif menggunakan skala yang terdiri dari 37 item pernyataan, sehingga dapat diperoleh skor ideal tertinggi yaitu 148 ($37 \times 4 = 148$) kemudian dikurangkan dengan skor ideal terendah yaitu 37 ($37 \times 1 = 37$), selanjutnya dibagi menjadi 5 kelas interval ($111 : 5 = 22,2$) menjadi 22. Adapun kategori perilaku agresif siswa yaitu:

Tabel 3.8 Kategorisasi Perilaku Agresif Siswa

Interval	Kategori
125-147	Sangat Tinggi
103-124	Tinggi
81-102	Sedang
59-80	Rendah
37-58	Sangat Rendah

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji *t-test*

T-test dimaksudkan untuk menguji hipotesis mengenai ada atau tidaknya perbedaan tingkat perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa teknik *role playing* melalui gain skor (nilai selisih) pada kelompok penelitian.

Teknik analisis data dengan teknik *statistic independent t test*, dengan hipotesis statistik :

H₀ : Tidak ada perbedaan tingkat perilaku agresif siswa yang mendapatkan teknik *role playing* dengan siswa yang tidak mendapatkan teknik *role playing* .

H₁ : Ada perbedaan tingkat perilaku agresif siswa yang mendapatkan teknik *role playing* dengan siswa yang tidak mendapatkan teknik *role playing* .

Kriteria yang digunakan untuk pengujian hipotesis yaitu tolak H₀ apabila nilai Signifikansi lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Adapun untuk mengetahui tingkat signifikan data penelitian, digunakan nilai *probability* lebih kecil dari α (0,05) sehingga H₀ ditolak.

Berdasarkan hasil pengujian *t-test* dengan menggunakan *SPSS 20 for windows*, diketahui nilai *probability sig*= 0,000 yang berarti lebih kecil dari α (0,05) sehingga H₀ ditolak. Dengan demikian H₀ ditolak dan H₁ diterima. Ini berarti ada perbedaan tingkat perilaku agresif siswa yang mendapatkan teknik *role playing* dengan siswa yang tidak mendapatkan teknik *role playing* .

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisi uraian tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Tarowang untuk mengetahui pengaruh teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang. Penelitian ini dilakukan secara eksperimen untuk mengetahui sejauh mana tingkat perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang.

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran tingkat perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang. Tingkat perilaku agresif pada siswa diperoleh melalui penyebaran skala di kelas VIII. Data hasil penelitian diperoleh melalui pengisian skala perilaku agresif. Hasil tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

a. Perilaku agresif pada kelompok eksperimen

Tingkat perilaku agresif pada kelompok eksperimen diperoleh berdasarkan hasil *pretest* yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 9 September 2020, terhadap 6 siswa di SMPN 1 Tarowang. Berikut ini disajikan data tingkat perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarowang hasil *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan berdasarkan data penelitian pada daftar lampiran.

Tabel 4.1. Data tingkat perilaku agresif pada siswa di SMPN 1 Tarowang Kelompok Eksperimen *Pretest* dan *Posttest*

Interval	Perilaku agresif	Kelompok Eksperimen			
		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	%	f	%
Sangat Tinggi	125-147	1	10	-	-
Tinggi	103-124	5	50	-	-
Sedang	81-102	-	-	3	30
Rendah	59-80	-	-	3	30
Sangat rendah	37-58	-	-	-	-
Jumlah		6	60	60	60

Sumber : Hasil angket kelompok eksperimen

Data di atas menunjukkan bahwa gambaran umum tentang tingkat perilaku agresif siswa di SMPN 1 tarowang untuk kelompok eksperimen. Pada saat pelaksanaan *pretest*, menunjukkan bahwa tidak ada responden atau 0 % responden yang memiliki perilaku agresif pada interval atau kategori sangat rendah dengan interval 37-58, kategori rendah atau berada pada interval 59-80 dan kategori sedang atau berada pada interval 81-102. Terdapat 5 responden atau 50 % responden berada pada kategori tinggi atau interval 103-124. Terdapat 1 responden atau 10% yang berada pada kategori sangat tinggi yang berada pada interval 125-147. Tingginya perilaku agresif pada siswa ditandai dengan mudah marah, berkata kasar, menghina dan melakukan tindakan fisik (memukul, berkelahi, merusak benda-benda dan melakukan kekerasan).

Hasil *Posttest* menunjukkan setelah diberikan perlakuan berupa teknik *role playing*, tingkat perilaku agresif mengalami penurunan. Terdapat 3 responden atau 30% responden yang berada pada kategori sedang atau berada pada interval 81-102, terdapat 3 responden atau 30% responden yang berada pada kategori rendah atau berada pada interval 59-80. Tidak ada responden yang berada pada

kategori tinggi atau berada pada interval 103-124, dan kategori sangat tinggi atau berada pada interval 125-147. Data ini membuktikan bahwa responden berada pada kategori rendah setelah diberikan perlakuan dengan teknik *role playing*. Data tersebut menunjukkan penurunan tingkat perilaku agresif pada siswa bahwa dengan tidak mudah marah, berkata kasar, menghina dan tidak melakukan tindakan fisik (memukul, berkelahi, merusak benda-benda dan melakukan kekerasan). Hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen dapat dilihat pada daftar lampiran.

Tabel 4.2. Perilaku agresif siswa pada Kelompok Eksperimen

Jenis Data	Kelompok	Mean	Interval	Kategori
<i>Pretest</i>	Eksperimen	118,5	103-124	Tinggi
<i>Posttest</i>	Eksperimen	79,5	59-80	Rendah

Sumber: Hasil *pretest* dan *posttest*

Tabel diatas menunjukkan gambaran umum tentang tingkat perilaku agresif siswa 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 5 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 perilaku agresif pada kelompok eksperimen sehingga hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dari kategori tinggi menjadi rendah.

b. Tingkat Perilaku Agresif Siswa Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol merupakan kelompok yang berbeda dari kelompok eksperimen, dimana kelompok kontrol merupakan kelompok yang tidak diberikan perlakuan berupa teknik, yang dimana akan dijadikan sebagai kelompok pembanding dengan kelompok lainnya. pada kelompok kontrol tingkat kepercayaan diri diperoleh berdasarkan hasil *pretest* yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 7 September 2020 dan *posttest* pada hari Kamis 24 September 2020 terhadap 6 konseli di SMPN 1 Tarawang. Berikut ini disajikan data tingkat perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang, hasil *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan berdasarkan data penelitian pada daftar lampiran.

Tabel 4.3. Data Tingkat Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Tarawang Kelompok Kontrol *Pretest* dan *Posttest*

Interval	Perilaku Agresif	Kelompok Kontrol			
		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	%	F	%
Sangat Tinggi	125-147	-	-	-	-
Tinggi	103-124	5	50	4	40
Sedang	81-102	1	10	2	20
Rendah	59-80	-	-	-	-
Sangat rendah	37-58	-	-	-	-
Jumlah		6	60	6	60

Sumber : Hasil angket kelompok kontrol

Data di atas menunjukkan bahwa gambaran umum tentang tingkat perilaku agresif siswa di SMPN 1 tarawang untuk kelompok kontrol. Pada saat pelaksanaan *pretest*, menunjukkan bahwa tidak ada responden atau 0 % responden yang memiliki perilaku agresif pada interval atau kategori sangat rendah dengan interval 37-58, kategori rendah atau berada pada interval 59-80. Terdapat 1

responden atau 10% responden berada pada kategori sedang atau berada pada interval 81-102 dan terdapat 5 responden atau 50% responden berada pada kategori tinggi atau berada pada interval 103-124. Tingginya perilaku agresif pada responden ditandai dengan mudah marah, berkata kasar, menghina dan melakukan tindakan fisik (memukul, berkelahi, merusak benda-benda dan melakukan kekerasan).

Kondisi tersebut menunjukkan yang perubahan yang tidak berarti pada saat *posttest*. Pada saat *posttest*, tidak ada responden atau 0% responden pada kategori rendah dan sangat rendah. Terdapat 2 responden atau 20% responden berada pada kategori sedang atau berada pada interval 81-102, dan terdapat 4 responden atau 40% responden berada pada kategori tinggi atau berada pada interval 103-124. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perubahan yang berarti pada perilaku agresif pada kelompok kontrol. Hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok kontrol dapat dilihat pada daftar lampiran.

Tabel 4.2. Perilaku Agresif Siswa Pada Kelompok Kontrol

Jenis Data	Kelompok	Mean	Interval	Kategori
<i>Pretest</i>	Kontrol	111,5	103-124	Tinggi
<i>Posttest</i>	Kontrol	105,5	103-124	Tinggi

Sumber: Hasil *pretest* dan *posttest*

Tabel diatas menunjukkan bahwa gambaran umum tentang tingkat perilaku agresif siswa 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 atau tidak mengalami perubahan yang berarti

2. Gambaran Pelaksanaan Teknik *Role Playing* di SMPN 1 Tarawang

Pelaksanaan pemberian teknik *Role Playing* yang diberikan kepada kelompok eksperimen mulai dari *pretest* sampai pada *posttest* berlangsung selama 5 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) Ruang yang digunakan adalah kelas VIII B yang disepakati oleh guru BK SMPN 1 Tarawang.
- 4) Kegiatan dilakukan sesuai dengan waktu yang telah disepakati oleh guru BK SMPN 1 Tarawang , yang dimulai pada tanggal 3 September 2020 sampai pada tanggal 3 Oktober 2020.
- 5) Melakukan pemberian *pretest*, kegiatan dilaksanakan pada tanggal 7 September 2020. 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.

- 6) Menyiapkan latar tempat untuk kegiatan *role playing*.
 - a) Tempat : Ruang kelas VIII B
 - b) Perlengkapan : Meja, kursi, *white board*, spidol, bolpoin, penghapus, naskah *role playing lembar*, kerja siswa.
 - c) Perlengkapan protokol kesehatan covid-19 (pembagian masker dan handsanitizer)

b. Pelaksanaan kegiatan

Penelitian ini berlangsung selama satu bulan dimulai tanggal 3 September sampai 3 Oktober 2020. 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.

Pertemuan Pertama : Tahap Pembentukan

Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 10 September 2020 pukul 09:45 wita sampai dengan pukul 11.40 wita, bertempat di ruang kelas VIII B. Kegiatan diawali dengan penyambutan (*attending*) para peserta di depan pintu dan mempersilahkan duduk pada tempat yang sudah disediakan. Konselor terlebih dahulu membagikan masker kepada setiap

responden. Setelah itu konselor memperkenalkan diri pada siswa, menjelaskan maksud dan tujuan kedatangannya, serta menjelaskan tujuan dikumpulkannya siswa tersebut diruangan kelas. Selanjutnya peneliti menanyakan kondisi para responden hari ini dalam aktifitasnya sebelum keruangan 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 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. Setelah itu, peneliti memeberikan lembar komitmen kepada setiap siswa dan menjelaskan hal-hal yang perlu diketahui selama pelaksanaan teknik *role playing*.

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.

Agar suasana lebih ceria dan lebih mengakrabkan hubungan, konselor mengajak konseli untuk melakukan *ice breaking*. Konselor menetapkan permainan “Nama Berantai” sebagai alat untuk *ice breaking*. Tujuan utamanya adalah agar konseli saling mengenal lebih jauh dengan rekan kelompoknya karena konseli berasal dari kelas-kelas yang berbeda dan kurang terbuka satu sama lain

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 membuka diskusi tentang perilaku agresif, meminta kepada masing-masing konseli untuk mengemukakan pendapatnya mengenai jenis-jenis perilaku agresif. Peneliti kemudian mengemukakan faktor-faktor yang menjadi penyebab perilaku agresif dapat terjadi pada diri konseli. Setelah diskusi peneliti mengemukakan contoh perilaku agresif, selanjutnya menjelaskan serta mencocokkan dengan pendapat konseli.

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 ,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.

Pertemuan kedua : Tahap pelaksanaan

Pemanasan, Memilih Partisipan, Mengatur Setting, Menyiapkan Pengamat

Tahapan pelaksanaan *role playing* dilaksanakan mulai dari tanggal 16 September 2020 . 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.

Pertemuan ke3 : Pelaksanaan *role playing*

Sesi pertama : *Role Play* Tahap 1 (Mulutmu harimaumu)

Kegiatan *role playing* tahap 1 dilaksanakan pada tanggal 16 September 2020. 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* (Mulutmu harimaumu). Pada pelaksanaan adegan belajar Mulutmu harimaumu, 4 (empat) orang siswa bertindak sebagai pemeran utama dan 2 (dua) orang siswa bertindak sebagai penonton. Alur ceritanya berkisah tentang seorang siswa yang melakukan agresif secara verbal kepada korban. Si korban memiliki dua orang teman yang dalam cerita ini membela korban dari penindasan pelaku. Akan tetapi, dalam cerita ini lebih ditonjolkan bahwa korban mampu mengatasi tindakan agresif yang dilakukan pelaku dengan teknik yang sudah tertera dalam naskah. Sampai pada akhirnya pelaku merasa jengkel dan bosan untuk melakukan tindakan agresif verbal kepada korban.

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* Siswa mengemukakan apa yang dirasakan dan berdiskusi mengenai *role playing* yang telah dilakukan.. Setelah itu,

peneliti memberikan kesempatan kepada penonton untuk memberikan tanggapan tentang *role playing* yang telah dimainkan.

Hasil dari adegan *role playing* (Mulutmu harimaumu) yaitu konseli mampu mengendalikan diri dan tahu cara mengelola pembicaraan.

Sepuluh menit menjelang batas waktu sesi identifikasi perilaku kedalam situasi berakhir, konselor melakukan terminasi dengan cara: (1) Konselor memberi kesempatan kepada kelompok pengamat mengemukakan pendapatnya mengenai kegiatan *role playing tadi*, juga memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya seputaran kegiatan hari ini, dan melakukan diskusi (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 ke 4 : Pelaksanaan *role playing*

Sesi ke2 : *role play* tahap 2 (kecil-kecil cabe rawit)

Dilaksanakan pada tanggal 17 September 2020. 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* (kecil-kecil cabe rawit). Pada pelaksanaan adegan belajar Mulutmu harimaumu, 4 (empat) orang siswa bertindak sebagai pemeran utama dan 2 (dua) orang siswa bertindak sebagai penonton. Alur ceritanya berkisah tentang

seorang kakak kelas yang melakukan agresif secara non verbal kepada adek kelasnya. Si korban memiliki dua orang teman yang dalam cerita ini membela korban dari penindasan pelaku. Akan tetapi, dalam cerita ini lebih ditonjolkan bahwa korban mampu mengatasi tindakan agresif yang dilakukan pelaku dengan tidak membalas tindakan tersebut. Sampai pada akhirnya pelaku merasa bersalah telah melakukan tindakan tersebut karena korban membantu pelaku yang hampir jatuh ketika menyerang korban.

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* 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* adalah keterampilan dalam berkawan atau berteman.

Hasil dari adegan *role playing* (kecil-kecil cabe rawit) yaitu konseli mampu menjadi lebih empatik terhadap korban dan tau cara mengelolah tindakannya pada teman lain.

Sepuluh menit menjelang batas waktu, sesi identifikasi perilaku kedalam situasi berakhir, konselor melakukan terminasi dengan cara: (1) Konselor memberi kesempatan kepada kelompok pengamat mengemukakan pendapatnya mengenai kegiatan *role playing tadi*, juga memberikan kesempatan kepada

konseli untuk bertanya seputaran kegiatan hari ini, dan melakukan diskusi (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: Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilaksanakan pada tanggal 23 September 2020. 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.

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, kegiatan *role playing* 1 “Mulutmu harimaumu” dan *role playing* 2 “Kecil-kecil cabe rawit”, yaitu konseli mampu memahami apa yang dirasakan orang lain apabila melakukan perilaku agresif, sehingga konseli bisa mengendalikan diri serta tahu cara mengelola pembicaraan, dan tindakannya dan menjadi lebih empatik terhadap teman lain. Memiliki pemahaman bahwa melakukan perilaku agresif itu tidak tepat dan akan berakibat buruk bagi dirinya dan lingkungan.

c. Terminasi

Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 24 September 2020. 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 konseli untuk mengisinya. Setelah diisi oleh responden, peneliti mengumpulkan skala perilaku agresif tersebut.

Setelah itu, peneliti berteri makasih kepada konseli mengenai partisipasi dan kesungguhannya dalam mengisi skala dan mengajak konseli untuk menyampaikan kesan dan pesan selama ikut berpartisipasi dalam melakukan kegiatan *treatment* dengan penuh dan bersungguh-sungguh selama 5 kali pertemuan. Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti meminta maaf apabila selama kegiatan dilaksanakan ada kata-kata atau perilaku peneliti yang tidak berkenan di

hati para konseli sekaligus mengucapkan terima kasih karena telah bersedia mengikuti semua kegiatan.

Selanjutnya hasil observasi yang dilakukan pada saat pelaksanaan teknik *role playing* sebanyak 5 kali tahapan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Partisipasi Siswa dalam Teknik *Role Playing*

Persentase	Kriteria	Pertemuan				
		I	II	III	IV	V
80%-100%	Sangat tinggi	4	6	6	6	6
60%-79%	Tinggi	2	-	-	-	-
40%-59%	Sedang	-	-	-	-	-
20%-39%	Rendah	-	-	-	-	-
0%-19%	Sangat rendah	-	-	-	-	-
Jumlah		6	6	6	6	6

Sumber: Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi atas, dapat disimpulkan bahwa pada tahap pertama yaitu Tahap Pembentukan, terdapat responden sebanyak 5 orang berada pada kategori sangat tinggi dan 1 orang berada pada kategori tinggi. Tidak ada responden yang berada pada kategori sedang, rendah dan sangat rendah. Pada pertemuan kedua yaitu Tahap pelaksanaan, Pemanasan, Memilih Partisipan, Mengatur Setting, Menyiapkan Pengamat, semua responden berada pada kategori sangat tinggi, tidak ada responden yang berada pada kategori tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah yang berarti konseli menyimak dan mengikuti kegiatan dengan baik dan sungguh-sungguh.

Pada pertemuan ketiga yaitu tahap pelaksanaan *role playing 1*, semua responden berada pada kategori sangat tinggi, tidak ditemukan responden yang berada pada kategori tinggi, sedang, rendah, sangat rendah yang artinya konseli antusias melaksanakan *role playing* dalam memainkan perannya masing-masing. Pada pertemuan ke empat yaitu tahap *role playing 2*, semua responden berada pada kategori sangat tinggi, tidak ada responden yang berada pada kategori tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah dan pada pertemuan terakhir yaitu tahap terminasi, evaluasi seluruh responden berada pada kategori sangat tinggi dan tidak ada responden yang berada pada kategori tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan sampai kegiatan terakhir.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum pada setiap pertemuan tingkat partisipasi dan perhatian siswa selama mengikuti pelaksanaan teknik *role playing* berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi. Artinya, teknik *role playing* dapat diikuti dengan baik oleh siswa selama proses pelaksanaan dilakukan.

3. Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif siswa di SMPN 1 Tarawang

Hipotesis teoritik yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Teknik *Role Playing* Dapat Mengurangi Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Tarawang”. Dilakukan dengan pengujian hipotesis melalui eksperimen dengan rancangan *Randomized Pretest-Posttest Control Group* dan teknik analisis data dengan teknik *statistic independent t test*, sehingga hipotesis statistiknya menjadi:

H_0 : Tidak ada perbedaan tingkat perilaku agresif siswa yang mendapatkan teknik *role playing* dengan siswa yang tidak mendapatkan teknik *role playing* .

H_1 : Ada perbedaan tingkat perilaku agresif siswa yang mendapatkan teknik *role playing* dengan siswa yang tidak mendapatkan teknik *role playing* .

Dari analisis data dengan menggunakan *SPSS 20.00 for windows* diperoleh output analisis yang terangkum pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6. Hasil Analisis Statistik t untuk Pengujian Hipotesis

Kelompok Penelitian	N	Gain Score	T	Sig.(2 tailed)
E	6	37.33	17.194	0,000
K	6	5,50		

Sumber: Hasil Pengolahan *SPSS 20.00 for windows*

Berdasarkan tabel 4.6 tersebut, diperoleh $t = 17.194$ dan nilai sig. (2-tailed) = 0,000. Berarti nilai signifikansi hitung (Sig. (2-tailed) $0,000 < \alpha 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti ada perbedaan signifikan perilaku agresif siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Selanjutnya, dari perbandingan nilai rerata, diketahui bahwa rerata *gainscore* kelompok eksperimen = 37,33 lebih tinggi dibandingkan rerata *gainscore* kelompok kontrol = 5,50. Berarti, terjadi perubahan perilaku agresif siswa yang mendapatkan teknik *role playing* (kelompok eksperimen) berkurang, daripada perilaku agresif siswa yang tidak diberikan teknik *role playing* (kelompok kontrol).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Siswa sekolah Menengah Pertama umumnya berada pada rentang usia 12 tahun sampai 15 tahun. Mereka membutuhkan bimbingan dan arahan dari pihak keluarga dan sekolah agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satunya yaitu membantu siswa agar mampu mengendalikan diri atas dasar prinsip atau falsafah hidup.

Perilaku yang sesuai dengan keinginan dan harapan siswa akan menimbulkan akibat yang positif. Bilamana keinginan dan harapan tidak sesuai dengan kenyataan, maka akan menimbulkan perilaku agresif. Bentuk perilaku agresif negatif muncul dikarenakan kegagalan dalam usahanya yang akan diekspresikan dengan kemarahan, emosi yang menggebu-gebu, usaha untuk merugikan serta menyakiti orang lain.

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 Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan perilaku yang dilakukan secara sengaja oleh individu dengan tujuan untuk menyakiti atau merugikan individu lain, baik secara verbal maupun non verbal.

Hasil *pretest* di SMPN 1 Tarowang menunjukkan tingkat perilaku agresif siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori tinggi. Tingginya tingkat perilaku agresif pada siswa ditandai dengan mudah marah, berkata kasar, melakukan tindakan fisik (memukul, berkelahi, merusak benda-benda dan melakukan kekerasan), menghina, bertengkar mulut.

Hasil studi Huneck (dalam Hayu Widoretno, 2012:5) “mengungkapkan 10-16 persen siswa Indonesia melaporkan mendapat ejekan, cemoohan, pengucilan, pemukulan, tendangan ataupun didorong, sedikitnya sekali dalam seminggu.”

Hasil *pretest* tersebut sejalan dengan pendapat Krahe (2005: 16) mengemukakan agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perilaku itu. Perilaku agresif lebih menekan pada suatu aktivitas yang bertujuan untuk menyakiti orang lain, pelanggaran norma dan secara sosial tidak dapat diterima.

Setelah penerapan teknik *role playing* dilaksanakan, peneliti melakukan *posttest*. Hasil yang diperoleh pada kelompok eksperimen yaitu perilaku agresif siswa menurun ke kategori rendah. Hasil tersebut terlihat dari hasil rata-rata skor perilaku agresif pada *pretest* 118,5 dan *posttest* 79,5, maka mengalami penurunan perilaku agresif sebanyak 37,33. Penurunan ini disebabkan karena *role playing* telah mengajarkan kepada konseli untuk memodifikasi perilaku, memberikan keterampilan baru dalam berbicara dengan orang lain, agar mereka memahami

cara berperilaku, mengekspresikan perasaan dengan positif, dapat mendengarkan dengan baik, dan tahu bagaimana memberikan umpan balik yang positif.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Supriati pada tahun 2012 yang berjudul Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Bhineka Karya Klego Boyolali. Hasil Penelitian menyimpulkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan teknik role playing untuk mengurangi perilaku agresif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing efektif untuk mengurangi perilaku agresif peserta didik dengan $F_{hitung} = 46,186$ dibandingkan dengan $F_{tabel} = 3,93$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dapat dinyatakan ada perbedaan yang signifikan (dengan signifikansi $0,000 < 0,05$).

Role playing membantu konseli dalam 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 siswa berada pada kategori tinggi di tandai dengan siswa dengan mudah marah,

berkata kasar, melakukan tindakan fisik (memukul, berkelahi, merusak benda-benda dan melakukan kekerasan), menghina, bertengkar mulut.

Namun pada *posttest*, Pada saat *posttest*, tidak menunjukkan perubahan atau penurunan yang berarti, walaupun terdapat sebagian kecil responden yang mengalami perubahan yaitu *pretest* 115,5 dan *posttest* 105,5. Hal ini tidak berarti dikarenakan konseli tetap berada pada kategori tinggi. Perubahan hasil skala ini terjadi karena beberapa faktor seperti materi konseling kelompok yang melibatkan siswa untuk aktif dan berpendapat dan peneliti kurang memperhatikan setiap anggota pada kelompok kontrol.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang pada kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pretest*) berada pada kategori tinggi, tetapi setelah diberikan perlakuan (*posttest*) berupa teknik *role playing* siswa mengalami penurunan pada 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 SMPN 1 Tarawang

Melihat fenomena yang ada di sekolah yaitu rendahnya toleransi pada siswa di SMA Negeri 1 Jeneponto, maka perlu adanya upaya untuk membantu menangani permasalahan tersebut. Tingginya perilaku agresif siswa dengan siswa dengan mudah marah, berkata kasar, melakukan tindakan fisik (memukul, berkelahi, merusak benda-benda dan melakukan kekerasan), menghina, bertengkar mulut. 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*

Menurut James & 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.

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. 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 SMPN 1 Tarowang dilakukan kedalam 5 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 siswa 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 siswa ditandai dengan mudah marah, berkata kasar, melakukan tindakan fisik (memukul, berkelahi, merusak benda-benda dan melakukan kekerasan), menghina, bertengkar mulut.

Hasil yang diperoleh dari 6 responden pada kelompok penelitian, secara umum mengungkapkan bahwa masalah yang dihadapi yaitu tingginya perilaku agresif siswa ditandai dengan siswa dengan mudah marah, berkata kasar, melakukan tindakan fisik (memukul, berkelahi, merusak benda-benda dan melakukan kekerasan), menghina, bertengkar mulut. Pada tahap kedua yaitu pemanasan, konselor mengenalkan masalah dan memperjelas masalah tentang toleransi, 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 tahapan kegiatan ini, Peneliti mempersilahkan pemain peran untuk memulai *role playing* (Mulutmu harimaumu). Pada pelaksanaan adegan belajar Mulutmu harimaumu, 4 (empat) orang siswa bertindak sebagai pemeran utama dan 2 (dua) orang siswa bertindak sebagai penonton. Alur ceritanya berkisah tentang seorang siswa yang melakukan agresif secara verbal kepada korban. 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* I. Siswa mengemukakan apa yang dirasakan dan berdiskusi mengenai *role playing* yang telah dilakukan.. Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada penonton untuk memberikan tanggapan tentang *role playing* yang telah dimainkan. Hasil dari adegan *role playing* (Mulutmu harimaumu) yaitu konseli mampu mengendalikan diri dan tahu cara mengelola pembicaraan.

Pada tahap ke empat yaitu *role playing II* (Kecil-kecil cabe rawit) . Pada pelaksanaan adegan belajar Mulutmu harimaumu, 4 (empat) orang siswa bertindak sebagai pemeran utama dan 2 (dua) orang siswa bertindak sebagai penonton. Alur ceritanya berkisah tentang seorang kakak kelas yang melakukan agresif secara non verbal kepada adek kelasnya. 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 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 II* adalah keterampilan dalam berkawan atau berteman. Hasil dari adegan *role playing*

(kecil-kecil cabe rawit) yaitu konseli mampu menjadi lebih empatik terhadap korban dan tau cara mengelolah tindakannya pada teman lain.

Pada tahap kelimah 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 pada siswa. Hal ini terlihat pada hasil analisis presentase individual dari 6 responden pada kelompok penelitian yang mengikuti kegiatan teknik *role playing*. Pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga, keempat dan kelima, secara umum partisipasi siswa berada pada kategori sangat tinggi. Perilaku-perilaku yang ditampakkan oleh siswa yang teramati dari lima 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 sikap toleransi yang dimilikinya. Diskusi tersebut bermaterikan tentang jenis dan tingkat toleransi 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 SMPN 1 Tarawang.

Setelah penerapan teknik *role playing* analisis data menunjukkan bahwa adanya penurunan 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.

Adapun hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* berpengaruh untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang. Indikator keberhasilan perlakuan ini juga terlihat dari lembar kerja yang dibagikan kepada konseli. Konseli dapat mengetahui faktor-faktor penyebab perilaku agresif, ciri-ciri dan cara mengatasinya. Keberhasilan perlakuan juga ditentukan pada keaktifan konseli selama mengikuti proses teknik *role playing*.

Hasil uji *t* menunjukkan ada perbedaan yang signifikan anatar kelompok yang mendapatkan perlakuan teknik *role playing* . Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS 20 *for windows*, diperoleh $t = 17,194$ dan nilai sig.(2-tailed) = 0,000. Berarti nilai signifikansi hitung (Sig.(2-tailed) 0,000 $< \alpha$ 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini mengarahkan pada kesimpulan bahwa adanya perbedaan perilaku agresif siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan dengan teknik *role playing* .

Perbedaan juga 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 berarti adanya perubahan perilaku agresif kelompok eksperimen. Sedangkan pada kelompok kontrol hasil analisisnya menunjukkan bahwa nilainya tetap tinggi. Nilai tinggi ini diartikan tidak ada perubahan yang berarti terhadap perilaku agresif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang.

C. Keterbatasan Penelitian

Proses pelaksanaan teknik *role playing* yang dilaksanakan oleh peneliti tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang dihadapi oleh peneliti selama memberikan *treatment*. Keterbatasan pada pelaksanaan kegiatan berkaitan dengan waktu pelaksanaan kegiatan konseling, hal ini disebabkan oleh beberapa hal,

diataranya adalah dimasa pandemic covid-19, padatnya jadwal subjek penelitian serta waktu penelitian yang terbatas. peneliti diberikan kesempatan selama satu bulan untuk melakukan penelitian. Waktu tersebut sangatlah kurang mengingat proses konseling seharusnya dilaksanakan dengan waktu yang tidak sedikit.

Keterbatasan yang kedua adalah tidak tersedianya tempat pelaksanaan kegiatan konseling kelompok secara khusus, namun kondisi ini dapat teratasi dengan memanfaatkan ruangan kelas yang kosong . Walaupun demikian penelitian ini juga di dukung oleh pihak sekolah SMPN 1 Tarowang yaitu dengan memberikan waktu dan tempat untuk melaksanakan proses konseling.

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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian tentang penerapan teknik *role palying* dalam konseling kelompok untuk mengurangi perilaku agresif siswa adalah berikut:

1. Tingkat perilaku agresif siswa sebelum diberikan teknik *role playing* berada pada kategori tinggi.
2. Pelaksanaan teknik *role playing* dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang sudah dirancang melalui lima tahapan yakni rasional tujuan, pemanasan, memilih partisipan, mengatur setting, menyiapkan pengamat, Pelaksanaan *role playing* tahap 1, Pelaksanaan *role playing* tahap 2, dan evaluasi. Selama pelaksanaan setiap tahap teknik *role playing*, siswa menunjukkan partisipasi yang berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi.
3. Penerapan teknik *role playing* dalam konseling kelompok mengurangi secara signifikan perilaku agresif siswa di SMPN 1 Tarawang.

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 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 SMPN 1 tarawang khususnya dalam mengurangi perilaku agresif siswa.

3. Bagi Peneliti

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

DAFTAR PUSTAKA

- Amnur, Alhidayat. 2019. Penerapan Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Toleransi Siswa Di SMA Negeri 1 Jenepono. *Skripsi*. (tidak diterbitkan). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Anantasari. 2006. *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Arifin. S. B. 2015. *Dinamika Kelompok*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Astuti, Fitry. 2017. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama untuk Mengurangi perilaku Peserta didik Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Seputih Agung Lampung Tengah. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri raden Intan Lampung.
- Dayakisini, T. dan Hudaniah . 2009. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Djmarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Erford, Bradley T. 2015. *40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fauzi. 2018. *Pelayanan Konseling Kelompok*. Jakarta: Tirasmart.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanurawan, F. 2010. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasnida, Lubis. L. 2016. *Konseling Kelompok*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Joyce, Bruce. 2009. *Models of Teaching: Advance Organizer*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Joyce B, Weil M, & Calhoun, E. 2009. *Model Of Teaching Model-Model Pengajaran* (Diterjemahkan oleh Achmad Fuwaid dan Ateila Mirza) .Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kadir. 2016. *Statistik Terapan, Konsep, contoh dan Analisis Data Menggunakan Program SPSS /Lisrel Dalam Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.

- Krahe, B. 2005. *Buku Panduan Psikologi Sosial: Perilaku Agresif* (Terjemahan oleh Helly Prajitno). Yogyakarta: Pustaka.
- Kulsum Umi, Jauhar Mohammad. 2014. *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jakarta.
- Musdalifah. 2011. Pengaruh Teknik *Role Playing* Dalam Mengatasi Kesulitan Bergaul Siswa SMA Nasional Makassar. *Skripsi*. Jurusan PPB FIP UNM.
- Myers, D. G. 2010. *Psikologi Sosial Edisi 10* . Jakarta: Salemba Humanika
- Pandang, A, & Anas, M. 2019. *Penelitian Eksperimen dalam Bimbingan Konseling: Konsep Dasar dan Aplikasinya Tahap demi Tahap*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Slamet. 2016. Layanan Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMK Negeri 1 Depok Sleman. *Jurnal Hisbah, Vol.13, , 71*.
- Sarwono. 2012. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sarwono, W. & Eko, Meinarno. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Siddiqah, L. 2010. Pencegahan dan Penanganan Perilaku Agresif Remaja Melalui pengelolaan Amarah (*Anger Management*). *Jurnal Psikolog Universitas Gadjah Mada (Online)*, Volume 37, No 1.
- Siregar. 2018 . Konsep Dasar Konseling Kelompok. *Jurnal Hikmah , Vol. V, 71-89*
- Sudjana. 2005. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Fallah.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Penerbit alfabeta
- Sugiyono . 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Ma ndiri.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Pertemuan	Tahap	Tanggal	Kegiatan /Materi	Tempat	Waktu	Ket
1		7/09/2020	Perkenalan dan pemberian <i>Pre-test</i>	Kelas VIII.B	45 menit	
2	1	10/09/2020	Pembentukan kelompok Rasionalisasi <i>Treatment</i>	Kelas VIII.B	45 menit	
3	2	16/09/2020	Tahap pelaksanaan : Pemanasan, Memilih Partisipan, Mengatur Setting, Menyiapkan Pengamat	Kelas VIII.B	45 Menit	
4	3		Pelaksanaan <i>role playing</i> : Tahap 1 (Mulutmu harimaumu)	Kelas VIII.B	45 Menit	
5	4	17/09/2020	Pelaksanaan <i>role playing</i> tahap 2 (Kecil-kecil Cabe Rawit)	Kelas VIII.B	45 Menit	
6	5	23/09/2020	Evaluasi	Kelas VIII.B	40 Menit	
7		24/09/2020	Terminasi	Kelas VIII.B	30 Menit	

Lampiran 2

**SKENARIO PELAKSANAAN
TEKNIK *ROLE PLAYING* DI SMPN 1 TAROWANG**

TAHAPAN	TUJUAN	KEGIATAN	BAHAN & MEDIA	WAKTU	OUTPUT
PENDAHULUAN (Pertemuan I)	a. Untuk membina keakraban dengan siswa b. Untuk dapat saling mengenal dengan anggota kelompok dan juga peneliti c. Menciptakan keakraban antar siswa atau anggota kelompok d. Untuk dapat membuat	a. Peneliti membuka dengan salam b. Peneliti membina hubungan baik dengan siswa (menanyakan kabar, menanyakan tentang pertemuan sebelumnya dan mengabsen kehadiran) c. Peneliti mengajak siswa untuk berdoa d. Melakukan <i>Ice breaking</i> e. Menyampaikan tujuan pertemuan f. Peneliti memaparkan pentingnya asas-asas dalam kegiatan konseling kelompok g. Peneliti dan siswa menetapkan struktur peran, yaitu Fasilitator, ketua kelompok, dan kegiatan dalam konseling kelompok h. Peneliti menjelaskan mekanisme kegiatan	Kertas, polpen	45 menit	a. Siswa tidak merasa canggung dalam mengikuti kegiatan konseling kelompok b. Siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh peneliti mengenai konseling kelompok c. Siswa dapat Menerima ketentuan-ketentuan yang ada dalam

	<p>siswa merasa lebih fokus dan bersemangat</p> <p>e. Untuk memberikan informasi kepada siswa tentang konseling kelompok (asas bimbingan kelompok)</p> <p>f. Untuk memberikan pengertian tentang mekanisme kegiatan bimbingan kelompok</p>	<p>konseling kelompok</p> <p>i. Peneliti memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya tentang penjelasan yang telah disampaikan dan hal-hal yang belum dimengerti.</p> <p>j. Peneliti menjelaskan prosedur dan tujuan dari teknik <i>role playing</i></p> <p>k. Peneliti dan konseli membuat kontrak waktu dan tempat untuk pelaksanaan kegiatan konseling kelompok selanjutnya</p> <p>l. Peneliti menutup pertemuan dengan mengucapkan salam</p>			<p>konseling kelompok</p> <p>d. Siswa diharapkan aktif memberikan pertanyaan, pernyataan atau kritikan.</p> <p>e. Siswa siap untuk melakukan konseling kelompok hingga selesai</p> <p>f. Siswa memahami rasionalisasi digunakannya teknik <i>Cognitive Restructuring</i></p> <p>g. Siswa dapat mengetahui tujuan dan tahapan dari teknik <i>Cognitive Restructuring</i></p>
	<p>a. Untuk memberikan</p>	<p>a. Peneliti membuka dengan salam</p>	<p>Bahan bacaan</p>	<p>45 menit</p>	<p>a. Siswa dapat</p>

<p>Persiapan dan Pembagian Peran Role Playing</p> <p>(Pertemuan II)</p>	<p>pengertian tentang perilaku agresif</p> <p>b. Untuk memberikan pengertian tentang tahap persiapan: peran yang akan dimainkan dalam <i>role playing</i>.</p>	<p>b. Peneliti membina hubungan baik dengan siswa (menanyakan kabar, menanyakan tentang pertemuan sebelumnya dan mengabsen kehadiran)</p> <p>c. Peneliti mengajak siswa untuk berdoa</p> <p>d. Memberikan <i>ice breaking</i></p> <p>e. Menyampaikan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan</p> <p>f. Peneliti menanyakan kesiapan konseli mengikuti kegiatan hari ini</p> <p>g. Peneliti memberikan informasi mengenai perilaku agresif</p> <p>h. Peneliti menjelaskan pelaksanaan teknik <i>Role playing</i> pada tahap persiapan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti melakukan pemanasan (pengenalan masalah) - Memilih partisipan (peran), mengatur <i>setting</i> (tempat kejadian, waktu dan naskah) - Menyiapkan observer (pengamat) 	<p>tentang perilaku agresif</p>		<p>memahami perilaku agresif</p> <p>b. siswa dapat mengerti dengan intruksi yang diberikan oleh peneliti</p> <p>c. Siswa dapat mendalami peran yang di dapatkan dalam <i>role play</i></p>
---	--	--	---------------------------------	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> i. Peneliti memberikan kesempatan kepada konseli untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. j. Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi mengenai perilaku agresif k. Peneliti meminta salah satu konseli untuk merangkum hasil diskusi yang telah dilakukan l. Peneliti merangkum hasil pertemuan m. Peneliti menanyakan kesiapan konseli untuk melangkah ketahap selanjutnya n. Peneliti menutup kegiatan dengan doa dan salam. 			
<p>Role Play naskah 1 “Mulutmu Harimaumu” (Pertemuan III)</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Untuk menjelaskan kepada siswa cara menyikapi perilaku agresif verbal berdasarkan naskah “mulutmu harimaumu” 	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti membuka dengan salam. b. Peneliti membina hubungan baik dengan siswa (menanyakan kabar, menanyakan tentang pertemuan sebelumnya dan mengabsen kehadiran) c. Peneliti mengajak siswa untuk berdoa d. Menyampaikan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan e. Memberikan <i>Ice breaking</i> 	<p>Naskah <i>Role play</i> 1</p>	45 menit	<ul style="list-style-type: none"> a. Konseli masih semangat dalam mengikuti permainan b. Konseli dapat mengerti kriteria perilaku agresif c. Konseli dapat mengembangkan keterampilannya dalam bermain peran

		<p>f. Peneliti menanyakan kesiapan siswa mengikuti kegiatan hari ini</p> <p>g. Peneliti meminta konseli untuk bersiap-siap melakukan <i>role playing</i></p> <p>h. Peneliti menginstruksikan konseli untuk memulai permainan peran. Melakukan permainan peran dengan topik “Mulutmu Harimaumu”. Pada pelaksanaannya terdapat 4 orang siswa berperan sebagai pemeran utama dan 2 orang siswa berperan sebagai pengamat atau observer. Alur ceritanya berkisah tentang seorang siswa yang melakukan agresif secara verbal kepada korban. Akan tetapi, dalam cerita ini lebih ditonjolkan bahwa korban mampu mengatasi tindakan agresif yang dilakukan pelaku dengan teknik yang sudah tertera dalam naskah. Sampai</p>		<p>d. Konseli dapat memahami apa yang dirasakan berdasarkan peran yang di dapatkannya sehingga mengerti dengan situasi sosial</p>
--	--	--	--	---

		<p>pada akhirnya pelaku merasa jengkel dan bosan untuk melakukan tindakan agresif verbal kepada korban.</p> <p>i. Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi dan evaluasi</p> <p>j. Peneliti meminta konseli untuk sharing pengalaman mengenai permainan peran yang telah di lakukan</p> <p>k. Peneliti meminta salah satu konseli untuk merangkum hasil diskusi</p> <p>l. Peneliti merefleksi pertemuan hari ini</p> <p>m. Peneliti mengucapkan bany ak terima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam kegiatan.</p> <p>n. Peneliti mengingatkan siswa tentang pertemuan yang akan datang.</p> <p>o. Peneliti menutup kegiatan dengan doa dan salam</p>			
<p>Role Play naskah 2 “Kecil-kecil Cabe Rawit”</p>	<p>Untuk menjelaskan kepada siswa cara menyikapi</p>	<p>a. Peneliti membuka dengan salam.</p> <p>b. Peneliti membina hubungan baik dengan siswa (menanyakan kabar, menanyakan tentang</p>	<p>Naskah <i>role play</i> 2</p>	<p>45 menit</p>	<p>a. Konseli masih semangat dalam mengikuti permainan</p> <p>b. Konseli dapat</p>

<p>(Pertemuan IV)</p>	<p>perilaku agresif nonverbal berdasarkan naskah</p>	<p>pertemuan sebelumnya dan mengabsen kehadiran)</p> <p>c. Peneliti mengajak siswa untuk berdoa</p> <p>d. Peneliti menanyakan kegiatan sebelumnya</p> <p>e. Memberikan <i>Ice breaking</i></p> <p>f. Peneliti menanyakan kesiapan siswa mengikuti kegiatan hari ini</p> <p>g. Peneliti meminta konseli untuk bersiap-siap melakukan <i>role playing</i></p> <p>h. Peneliti menginstruksikan konseli untuk memulai permainan peran. dengan judul “Kecil-kecil cabe rawit” Pada pelaksanaanya 4 orang berperan sebagai pemeran utama dan 2 orang sebagai pengamat.</p> <p>Alur ceritanya berkisah tentang seorang kakak kelas yang melakukan agresif secara non verbal kepada adek kelasnya. Dalam cerita ini lebih ditonjolkan bahwa korban mampu mengatasi tindakan agresif yang dilakukan pelaku dengan</p>		<p>mengerti kriteria perilaku agresif</p> <p>c. Konseli dapat mengembangkan keterampilannya dalam bermain peran</p> <p>d. Konseli dapat memahami apa yang dirasakan berdasarkan peran yang di dapatkannya sehingga mengerti dengan situasi sosial</p>
------------------------------	--	--	--	---

		<p>tidak membalas tindakan tersebut. Sampai pada akhirnya pelaku merasa bersalah telah melakukan tindakan tersebut karena korban membantu pelaku yang hampir jatuh ketika menyerang korban.</p> <p>i. Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi dan evaluasi</p> <p>j. Peneliti meminta konseli untuk sharing pengalaman mengenai permainan peran yang telah di lakukan</p> <p>k. Peneliti meminta salah satu konseli untuk merangkum hasil diskusi</p> <p>l. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam kegiatan.</p> <p>m. Peneliti menutup kegiatan dengan doa dan salam</p>			
Evaluasi dan diskusi (Pertemuan V)	a. Untuk mengetahui pendapat siswa setelah melakukan permainan	<p>a. Peneliti membuka pertemuan dan berdoa</p> <p>b. Peneliti membuka dengan salam.</p> <p>c. Peneliti membina hubungan baik dengan siswa (menanyakan kabar, menanyakan tentang</p>	Kertas, polpen	45 menit	<p>a. Siswa menjelaskan bagaimana peran yang dimainkan</p> <p>b. Siswa menjelaskan</p>

	<p>peran</p> <p>b. Untuk mengetahui kesan siswa setelah melakukan permainan peran</p>	<p>pertemuan sebelumnya dan mengabsen kehadiran).</p> <p>d. Menanyakan pertemuan selanjutnya</p> <p>e. Menyampaikan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan berupa pemberian evaluasi</p> <p>f. Peneliti membagikan lembar evaluasi diri kepada konseli bertujuan untuk mengetahui kesan-kesan konseli selama mengikuti konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i></p> <p>g. Peneliti mengumpulkan kembali lembar evaluasi diri yang telah diisi oleh konseli</p> <p>h. Peneliti menyuruh siswa mengeluarkan pendapat mengenai hasil observasinya selama kegiatan berlangsung</p> <p>i. Peneliti menyuruh para pemain <i>role play</i> untuk menanggapi masing-masing peran yang dimainkannya</p> <p>j. Peneliti menyimpulkan kembali hasil diskusi</p> <p>k. Peneliti mengumumkan jadwal pelaksanaan</p>			<p>kesan-kesan setelah melakukan permainan</p>
--	---	--	--	--	--

		<p>kegiatan berikutnya (pemberian <i>post-test</i>)</p> <p>l. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam kegiatan.</p> <p>m. Peneliti menutup kegiatan dengan doa dan salam</p>			
Terminasi (Pertemuan VI)	a. Untuk mengevaluasi berhasil tidaknya kegiatan sebelumnya.	<p>a. Peneliti membuka pertemuan dan berdoa</p> <p>b. Peneliti membuka dengan salam.</p> <p>c. Peneliti membina hubungan baik dengan siswa (menanyakan kabar, menanyakan tentang pertemuan sebelumnya dan mengabsen kehadiran).</p> <p>d. Peneliti mengajak siswa untuk berdoa.</p> <p>e. Menyampaikan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan berupa pemberian evaluasi</p> <p>f. Peneliti membagikan lembar <i>postest</i></p> <p>g. Peneliti mengumpulkan kembali lembar <i>postest</i> yang telah diisi oleh konseli</p> <p>h. Peneliti memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya</p> <p>i. Peneliti menginformasikan bahwa seluruh</p>	Pulpen dan lembar evaluasi	30 menit	a. Siswa bersemangat dalam mengisi lembar Evaluasi yang diberikan oleh peneliti

		<p>rangkaian <i>Role playing</i> telah selesai</p> <p>j. Peneliti menutup pertemuan dengan mengucapkan salam dan terima kasih kepada para anggota kelompok.</p>			
--	--	---	--	--	--

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING LAYANAN KONSELING KELOMPOK

(Pertemuan 1)

- A. Sekolah : SMPN 1 Tarawang
- B. Kelas : VII
- C. Alokasi waktu : 1X 45 menit
- D. Topik : Pembentukan kelompok & Rasional tujuan
- E. Bidang Bimbingan : Bimbingan Pribadi
- F. Fungsi Layanan : Fungsi Pemahaman
- G. Jenis Layanan : Layanan Informasi
- H. Standart Kompetensi : Memiliki pengetahuan tentang teknik/ posisi kelompok
- I. Kompetensi Dasar : Penerapan teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku agresif siswa
- J. Tujuan : 1. Konseli dapat saling mengenal
2. Konseli mengetahui mekanisme konseling kelompok dan tujuan konseling kelompok
- K. Metode : Diskusi dan Tanya jawab
- L. Media/Alat : Kertas, Pulpen
- M. Tempat Pelaksanaa : Ruang kelas/ Aula
- N. Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu	Rangkaian Kegiatan	
			Konselor	Konseli
1	Tahap Pembentukan	7 Menit	Peneliti membuka dengan salam	Konseli menjawab salam konselor
			Peneliti membina hubungan baik dengan siswa (menanyakan kabar, menanyakan tentang	Konseli menyimak penyampaian konselor dan konseli memperkenalkan diri

			pertemuan sebelumnya dan mengabsen kehadiran)	
			Peneliti mengajak siswa untuk berdoa	Konseli berdoa
			Melakukan <i>Ice breaking</i>	Konseli mengikuti <i>ice breaking</i> dengan aktif
2.	Tahap Peralihan	9 Menit	Menyampaikan tujuan pertemuan	Konseli memperhatikan penjelasan konselor
			Peneliti memaparkan pentingnya asas-asas dalam kegiatan bimbingan kelompok	Konseli menyimak dan memahami apa yang disampaikan konselor
			Menyampaikan tujuan pertemuan	Konseli mendengarkan dengan baik
			Peneliti memaparkan pentingnya asas-asas dalam kegiatan konseling kelompok	Konseli menyimak dan memahami apa yang disampaikan konselor
3.	Tahap Kegiatan	20 Menit	Peneliti dan siswa menetapkan struktur peran, yaitu Fasilitator, ketua kelompok, dan kegiatan dalam konseling kelompok	Konseli mengikuti instruksi konselor
			Peneliti menjelaskan mekanisme kegiatan Konseling Kelompok	Konseli memperhatikan pemaparan yang disampaikan konselor
			Peneliti memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya tentang penjelasan yang telah disampaikan dan hal-hal yang belum dimengerti.	Konseli memberi tanggapan
			Peneliti menjelaskan prosedur dan tujuan dari teknik <i>role playing</i>	Konseli bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti.
4.	Tahap pengakhiran	6 Menit	Peneliti dan konseli membuat kontrak waktu dan tempat untuk pelaksanaan kegiatan konseling kelompok selanjutnya	Konseli menyepakati kontrak waktu yang ditentukan konselor.

			Peneliti menutup pertemuan dengan mengucapkan salam	Konseli menjawab salam konselor
--	--	--	---	---------------------------------

O. Evaluasi Proses dan Hasil : 1. Penilaian proses (ketertiban dan keaktifan konseli didalam

kegiatan)

2. Penilaian Hasil (LAISEG)

Penutup

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

Peneliti,

Aulia Ekawat Amnur

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING
LAYANAN KONSELING KELOMPOK

(Pertemuan 2)

- A. Sekolah : SMPN 1 TAROWANG
- B. Kelas : VIII
- C. Alokasi waktu : 1X 45 menit
- D. Topik : Tahap pelaksanaan : Pemanasan, Memilih Partisipan, Mengatur Setting, Menyiapkan Pengamat
- E. Bidang Bimbingan : Bimbingan Pribadi
- F. Fungsi Layanan : Fungsi Pemahaman
- G. Jenis Layanan : Layanan Informasi
- H. Standart Kompetensi : Memiliki pemahaman tentang perilaku agresif dan prosedur pelaksanaan teknik *role playing*
- I. Kompetensi Dasar : Mampu mengetahui perilaku agresif dan prosedur pelaksanaan teknik *role playing*
- J. Tujuan termasuk perilaku : 1. Siswa mampu mengenali perilakunya yang agresif
2. Siswa mampu mengetahui tahapan teknik yang digunakan untuk mengurangi perilaku agresif
- K. Metode : Diskusi, Tanya jawab dan ceramah
- L. Media/Alat : Kertas, Pulpen
- M. Tempat Pelaksanaa : Ruang kelas/ Aula
- N. Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu	Rangkaian Kegiatan	
			Konselor	Konseli
1	Tahap Pembentukan	7 Menit	Peneliti membuka dengan salam	Konseli menjawab salam konselor
			Peneliti membina hubungan baik dengan siswa (menanyakan kabar,	Konseli menjawab “baik bu” dan mendengarkan namanya

			menanyakan tentang pertemuan sebelumnya dan mengabsen kehadiran)	di absen
			Peneliti mengajak siswa untuk berdoa	Konseli berdoa
			Memberikan <i>ice breaking</i>	Konseli mengikuti <i>ice breaking</i> dengan aktif
			Menyampaikan tujuan kegiatan yang akan di laksanakan	Konseli menyimak penjelasan konselor
2.	Tahap Peralihan	9 Menit	Peneliti menanyakan kesiapan konseli mengikuti kegiatan hari ini	Konseli menjawab “ya”
			Peneliti memberikan informasi mengenai perilaku agresif	Konseli memperhatikan penjelasan konselor
3.	Tahap Kegiatan	20 Menit	o. Peneliti menjelaskan pelaksanaan teknik <i>Role playing</i> pada tahap persiapan <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti melakukan pemanasan (pengenalan masalah) - Memilih partisipan (peran), mengatur <i>setting</i> (tempat kejadian, waktu dan naskah) - Menyiapkan observer (pengamat) 	Konseli memperhatikan penjelasan konselor tentang tahapan-tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik <i>Role Playing</i>
			Peneliti memberikan kesempatan kepada konseli untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.	Konseli menanggapi dan menanyakan hal-hal yang belum dipahami

			Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi mengenai perilaku agresif	Konseli berdiskusi
			Peneliti meminta salah satu konseli untuk merangkum hasil diskusi yang telah dilakukan	Konseli yang ditunjuk menyimpulkan hasil
4.	Tahap Pengakhiran		Peneliti merangkum hasil pertemuan	Konseli memperhatikan hasil rangkuman konselor
			Peneliti menanyakan kesiapan konseli untuk melangkah ketahap selanjutnya	Konseli mengatakan “siap” untuk pertemuan selanjutnya
			Peneliti menutup kegiatan dengan doa dan salam	Konseli menjawab salam

O. Evaluasi Proses dan Hasil : 1. Penilaian proses (ketertiban dan keaktifan konseli didalam

kegiatan)

2. Penilaian Hasil (LAISEG)

Penutup

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

Peneliti,

Aulia Ekawati Amnur

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING
LAYANAN KONSELING KELOMPOK

(Pertemuan 3)

- A. Sekolah : SMPN 1 TAROWANG
- B. Kelas : VIII
- C. Alokasi waktu : 1X 45 menit
- D. Topik : Bermain peran naskah 1 ” Mulutmu Harimaumu”
- E. Bidang Bimbingan : Bimbingan Pribadi dan Sosial
- F. Fungsi Layanan : Layanan Informasi dan Pengembangan
- G. Jenis Layanan : Layanan Informasi
- H. Standart Kompetensi : Memiliki pemahaman tentang perilaku agresif verbal dengan
bermain peran
- I. Kompetensi Dasar : Efektifitas teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif
- J. Tujuan :1. Konseli mengetahui bentuk agresif verbal
2. Konseli dapat bermain perang sehubungan dengan naskah yang diberikan
- K. Metode : bermain peran dan diskusi
- L. Media/Alat : Kertas, Pulpen dan naskah *role playing*
- M. Tempat Pelaksanaa : Ruang kelas/ Aula
- N. Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu	Rangkaian Kegiatan	
			Konselor	Konseli
1	Tahap Pembentukan	9 Menit	Konselor membuka pertemuan dan mengucapkan salam pembuka.	Konseli menjawab salam konselor
			Konselor meminta salah satu konseli untuk memimpin doa	Konseli berdoa
			Konselor menyampaikan makna doa	Konseli menyimak penyampaian konselor
			Konselor membeikan <i>Ice breaking</i> .	Konseli mengikuti <i>ice breaking</i> dengan aktif

2.	Tahap Peralihan	6 Menit	Peneliti menanyakan kesiapan siswa mengikuti kegiatan hari ini	Konselor menjawab “ya, kami siap melaksanakan kegiatan hari ini”
			Peneliti meminta konseli untuk bersiap-siap melakukan <i>role playing</i>	Konseli bersiap-siap
			Peneliti menginstruksikan konseli untuk memulai permainan peran.	Konseli menjawab “iya”
3.	Tahap Kegiatan	30 Menit	Melakukan permainan peran dengan topik “Mulutmu Harimaumu”	Konseli melakukan <i>role playing</i>
			Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi dan evaluasi	Konseli melakukan diskusi dan evaluasi
			Peneliti meminta konseli untuk sharing pengalaman mengenai permainan peran yang telah dilakukan	Konseli melakukan sharing dan pengalaman tentang permainan yang telah dilakukan
			Peneliti meminta salah satu konseli untuk merangkum hasil diskusi	Salah satu konseli menyimpulkan hasil diskusinya
4.	Tahap pengakhiran	6 Menit	Peneliti merefleksikan pertemuan hari ini	Konseli menyimak kesimpulan yang diutarakan oleh konselor
			Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam kegiatan.	Konseli menjawab “sama-sama”
			Peneliti mengingatkan siswa tentang pertemuan yang akan datang.	Konseli menjawab “kami siap mengikuti tahap berikutnya”
			Peneliti menutup kegiatan dengan doa dan salam	Konseli menjawab salam dan berdoa

- O. Evaluasi Proses dan Hasil : 1. Penilaian proses (ketertiban dan keaktifan konseli didalam kegiatan)
2. Penilaian Hasil (LAISEG)

Penutup

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

Peneliti,

Aulia Ekawati Amnur

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING
LAYANAN KONSELING KELOMPOK

(Pertemuan 4)

- A. Sekolah : SMPN 1 TAROWANG
- B. Kelas : VIII
- C. Alokasi waktu : 1X 45 menit
- D. Topik : Bermain peran naskah 2 ” Kecil-kecil Cabe Rawit”
- E. Bidang Bimbingan : Bimbingan Pribadi dan Sosial
- F. Fungsi Layanan : Layanan Informasi dan Pengembangan
- G. Jenis Layanan : Layanan Informasi
- H. Standart Kompetensi : Memiliki pemahaman tentang perilaku agresif fisik/no-verbal
dengan bermain peran
- I. Kompetensi Dasar : Efektifitas teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif
- J. Tujuan :1. Konseli mengetahui bentuk agresif Fisk/non-verbal
2. Konseli dapat bermain perang sehubungan dengan naskah yang diberikan
- K. Metode : bermain peran dan diskusi
- L. Media/Alat : Kertas, Pulpen dan naskah *role playing*
- M. Tempat Pelaksanaa : Ruang kelas/ Aula
- N. Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu	Rangkaian Kegiatan	
			Konselor	Konseli
1	Tahap Pembentukan	9 Menit	Konselor membuka pertemuan dan mengucapkan salam pembuka.	Konseli menjawab salam konselor
			Konselor meminta salah satu konseli untuk memimpin doa	Konseli berdoa
			Konselor menyampaikan makna doa	Konseli menyimak penyampaian konselor

			Konselor membeikan <i>Ice breaking</i> .	Konseli mengikuti <i>ice breaking</i> dengan aktif
2.	Tahap Peralihan	6 Menit	Peneliti menanyakan kesiapan siswa mengikuti kegiatan hari ini	Konselor menjawab “ya, kami siap melaksanakan kegiatan hari ini”
			Peneliti meminta konseli untuk bersiap-siap melakukan <i>role playing</i>	Konseli bersiap-siap
			Peneliti menginstruksikan konseli untuk memulai permainan peran.	Konseli menjawab “iya”
3.	Tahap Kegiatan	30 Menit	Melakukan permainan peran dengan topik “Berteman Yuk”	Konseli melakukan <i>role playing</i>
			Peneliti meminta konseli untuk melakukan diskusi dan evaluasi	Konseli melakukan diskusi dan evaluasi
			Peneliti meminta konseli untuk sharing pengalaman mengenai permainan peran yang telah di lakukan	Konseli melakuka sharing dan pengalamanan tentang permain yang telah di lakukan
			Peneliti meminta salah satu konseli untuk merangkum hasil diskusi	Salah satu konseli menyimpulkan hasil diskusinya
4.	Tahap pengakhiran	6 Menit	Peneliti merefleksi pertemuan hari ini	Konseli menyimak kesimpulan yang diutarakan oleh konselor
			Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam kegiatan.	Konseli menjawab “sama-sama”
			Peneliti mengingatkan siswa tentang pertemuan yang akan datang.	Konseli menjawab “kami siap mengikuti tahap berikutnya”
			Peneliti menutup kegiatan dengan doa dan salam	Konseli menjawab salam dan berdoa

- O. Evaluasi Proses dan Hasil : 1. Penilaian proses (ketertiban dan keaktifan konseli didalam kegiatan)
2. Penilaian Hasil (LAISEG)

Penutup

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

Peneliti,

Aulia Ekawati Amnur

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING
LAYANAN KONSELING KELOMPOK

(Pertemuan 5)

- A. Sekolah : SMPN 1 TAROWANG
 B. Kelas : VIII
 C. Alokasi waktu : 1 x 45 menit
 D. Topik : Evaluasi
 E. Bidang Bimbingan : Bimbingan Pribadi
 F. Fungsi Layanan : Fungsi Pemahaman
 G. Jenis Layanan : Layanan Informasi
 H. Media/Alat : Kertas, Pulpen dan ATK
 I. Tempat Pelaksanaa : Ruang kelas/ Aula
 J. Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu	Rangkaian Kegiatan	
			Konselor	Konseli
1	Tahap Pembentukan	9 menit	Peneliti membuka dengan salam	Konseli menjawab salam konselor
			Peneliti membina hubungan baik dengan siswa (menanyakan kabar, menanyakan tentang pertemuan sebelumnya dan mengabsen kehadiran).	Konseli menyimak penyampaian konselor
			Peneliti mengajak siswa untuk berdoa.	Konseli berdoa
2.	Tahap Peralihan	6 Menit	Menyampaikan tujuan kegiatan yang akan di laksanakan berupa pemberian evaluasi	Konseli menyimak penjelasan konselor
			Peneliti membagikan lembar evaluasi	Konseli menerima lembar evaluasi
3.	Tahap Kegiatan	25 Menit	Peneliti membagikan lembar evaluasi diri kepada konseli bertujuan untuk mengetahui kesan-kesan konseli selama mengikuti konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>	Konseli mengisi lembar evaluasi

			Peneliti mengumpulkan kembali lembar evaluasi diri yang telah diisi oleh konseli	Konseli mengumpul lembar evaluasi
			Peneliti memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya	Konseli bertanya
			Peneliti menyuruh siswa mengeluarkan pendapat mengenai hasil observasinya selama kegiatan berlangsung	konseli melakukan diskusi
4.	Tahap pengakhiran	6 Menit	Peneliti menyimpulkan kembali hasil diskusi	Konseli mendengarkan
			Peneliti mengumumkan jadwal pelaksanaan kegiatan berikutnya (pemberian <i>post-test</i>)	Konseli menyepakati
			Peneliti menutup pertemuan dengan mengucapkan salam dan terima kasih kepada para anggota kelompok.	Konseli menjawab "sama-sama" dan menjawab salam

K. Evaluasi Proses dan Hasil : 1. Penilaian proses (ketertiban dan keaktifan konseli didalam kegiatan)

2. Penilaian Hasil (LAISEG)

Penutup

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

Peneliti

Aulia Ekawati Amnur

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN DAN KONSELING
LAYANAN KONSELING KELOMPOK

(Pertemuan 6)

- A. Sekolah : SMPN 1 TAROWANG
 B. Kelas : VIII
 C. Alokasi waktu : 1 x 30 menit
 D. Topik : Terminasi dan Pengakhiran
 E. Bidang Bimbingan : Bimbingan Pribadi
 F. Fungsi Layanan : Fungsi Pemahaman
 G. Jenis Layanan : Layanan Informasi
 H. Media/Alat : Kertas, Pulpen dan ATK
 I. Tempat Pelaksanaa : Ruang kelas/ Aula
 J. Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu	Rangkaian Kegiatan	
			Konselor	Konseli
1	Tahap Pembentukan	4 menit	Peneliti membuka dengan salam	Konseli menjawab salam konselor
			Peneliti membina hubungan baik dengan siswa (menanyakan kabar, menanyakan tentang pertemuan sebelumnya dan mengabsen kehadiran).	Konseli menyimak penyampaian konselor
			Peneliti mengajak siswa untuk berdoa.	Konseli berdoa
2.	Tahap Peralihan	3 Menit	Menyampaikan tujuan kegiatan yang akan di laksanakan berupa pemberian	Konseli menyimak penjelasan konselor
3.	Tahap Kegiatan	15 Menit	Peneliti membagikan lembar <i>postest</i> kepada konseli	Konseli mengisi lembar <i>postest</i>
			Peneliti mengumpulkan kembali lembar <i>postest</i> yang telah diisi oleh konseli	Konseli mengumpulkan lembar <i>postest</i>

			Peneliti memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya	Konseli bertanya
4.	Tahap pengakhiran	4 Menit	Peneliti menginformasikan bahwa seluruh rangkaian pelaksanaan <i>role playing</i> telah selesai	Konseli menyimak penyampaian konselor
			Peneliti menutup pertemuan dengan mengucapkan salam dan terima kasih kepada para anggota kelompok.	Konseli menjawab "sama-sama" dan menjawab salam

K. Evaluasi Proses dan Hasil : 1. Penilaian proses (ketertiban dan keaktifan konseli didalam

kegiatan)

2. Penilaian Hasil (LAISEG)

Penutup

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

Peneliti,

Aulia Ekawati Amnur

Lampiran 4

KISI-KISI ANGKET PERILAKU AGRESIF

(SEBELUM UJI COBA)

Aspek	Indikator	Item		Jumlah Item
		Fav	Unfav	
Agresif Verbal	Berkata Kasar	1, 13, 25, 36,	4, 16, 27, 39, 48	9
	Menghina	2, 14, 37, 49	5, 17, 28, 40	8
	Membentak	3,15, 26, 38,	6, 18, 29, 41,	8
Agresif Non Verbal	Suka bertengkar	7, 19, 30, 42	9, 22, 33, 45, 50	9
	Memukul	8, 20, 31, 43	10, 23, 34, 46	8
	Merusak barang	11, 21, 32, 44	12, 24, 35, 47	8
Jumlah				50

Lampiran 5

SKALA PERILAKU AGRESIF

(SEBELUM UJI COBA)

A. Petunjuk

1. Sebelum anda menjawab daftar pernyataan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disiapkan.
2. Di bawah ini ada beberapa macam pernyataan. Untuk setiap pernyataan disediakan empat kemungkinan jawaban. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kemungkinan jawaban yang sesuai dengan apa yang sesuai pada diri anda
SS : Sangat sesuai
S : Sesuai
TS : Tidak Sesuai
STS: Sangat Tidak Sesuai
3. Kerjakan angket/ inventory ini dengan sejujur-jujurnya. anda tidak perlu merasa cemas (khawatir). Jawaban anda akan dirahasiakan dan akan membantu dalam mengatasi masalah yang anda hadapi
4. Jika ada hal yang kurang dipahami silahkan ditanyakan kepada peneliti.

Atas bantuan dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Selamat Bekerja

Identitas responden

Nama :

Nis :

Kelas :

B. Item Pernyataan

NO	PERNYATAAN	SKOR			
		SS	S	TS	STS
1.	Jika saya marah, saya tidak berkata kasar				
2.	Saya tidak membalas, jika teman menghina saya				
3.	Saya mengabaikan teman yang suka membentak				
4.	Saya mengeluarkan kata-kata kasar tergantung situasi				
5.	Jika ada yang menghina saya, maka saya akan memarahinya				
6.	Saya membentak teman yang selalu mengganggu di kelas				
7.	Saya menghindari dari teman yang selalu buat keributan				
8.	Saya tidak memukul orang lain jika tidak bersalah				
9.	Saya tidak bisa mengendalikan diri untuk				

	tidak menyerang orang lain				
10.	Saya melampiaskan emosi saya dengan cara memukul				
11.	Jika ada yang merusak barang saya tanpa sengaja maka saya akan memaafkannya				
12.	Saya merusak barang saya jika sedang marah				
13.	Saya tidak membalas jika teman saya berkata kasar				
14.	Saya tidak suka menghina teman				
15.	Jika ada teman yang suka membentak , maka saya akan menegurnya				
16.	Saya merasa jengkel kepada teman yang selalu berkata kasar				
17.	Saya dendam dengan orang yang menghina saya				
18.	Saya terbiasa membentak teman sendiri				
19.	Saya berteman dengan orang yang tidak suka bertengkar				
20.	Saya tidak memukul orang lain saat terhasut oleh orang lain				
21.	Saya tidak pernah merusak barang teman saya				

22.	Jika saya didorong,saya akan mengajak bertengkar				
23.	Saya langsung memukul teman saya jika ada masalah				
24.	Saya tidak suka barang saya di sentuh orang lain				
25.	Saya tidak suka teman yang berbuat kasar				
26.	Saya tidak membentak-bentak teman walaupun sedang kesal				
27.	Jika ada teman yang menertawai saya maka saya akan memarahinya				
28.	Saya memperhatikan orang-orang yang suka menghina orang lain				
29.	Saya kesal dengan teman yang membentak saya tanpa alasan				
30	Saya tidak menyelesaikan masalah dengan bertengkar				
31	Saya tidak suka teman yang nakal				
32	Saya tidak suka merusak barang apapun walaupun sedang kesal				
33	Saya sering terlibat dalam perkelahian				
34	Saya akan memukul teman yang memukul saya				

35	Saya akan memukul teman saya, jika barang saya di rusak				
36	Saya tidak akan berkata kasar walaupun teman memaki saya				
37	Saya tidak berani untuk menilai kekurangan orang lain				
38	Saya meminta maaf ketika saya sudah membentak teman				
39	Saya tidak mau sopan sama teman				
40	Saya yang sering memulai menghina teman				
41	Saya suka bicara dengan nada membentak				
42	Jika ada yang mengajak bertengkar, saya mengabaikannya				
43	saya tidak pernah memukul siapapun				
44	Merusak barang orang lain saat marah adalah perbuatan yang selalu saya hindari				
45	Saya suka terlibat jika teman saya bertengkar				
46	saya memukul teman yang mengejek saya				
47	Saya tidak suka barang saya di rusak				
48	Saya memukul teman yang berkata kasar				
49	Saya menghindar dari teman yang suka menghina				

Lampiran 6

UJI VALIDITAS

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	144.3871	272.512	.449	.	.887
VAR00002	144.3226	275.159	.379	.	.888
VAR00003	144.5484	286.456	-.003	.	.893
VAR00004	144.9355	279.529	.258	.	.890
VAR00005	144.6774	282.692	.172	.	.890
VAR00006	145.0968	285.624	.040	.	.892
VAR00007	144.4839	285.125	.059	.	.892
VAR00008	144.0323	275.232	.525	.	.887
VAR00009	144.4839	272.725	.435	.	.887
VAR00010	144.1613	271.740	.680	.	.885
VAR00011	144.2581	273.331	.525	.	.886
VAR00012	144.3548	271.703	.536	.	.886
VAR00013	143.5484	307.189	-.283	.	.925
VAR00014	144.2903	276.880	.368	.	.888
VAR00015	144.4516	280.923	.235	.	.890
VAR00016	145.5161	286.591	.000	.	.893
VAR00017	144.6774	265.559	.652	.	.884
VAR00018	144.3548	273.437	.567	.	.886
VAR00019	144.2903	277.346	.350	.	.888
VAR00020	144.3871	274.912	.485	.	.887
VAR00021	144.4839	280.858	.248	.	.890
VAR00022	144.2258	271.381	.733	.	.885
VAR00023	144.3226	270.959	.704	.	.885
VAR00024	144.4839	274.191	.424	.	.887
VAR00025	144.2581	279.665	.345	.	.889
VAR00026	144.4194	277.518	.461	.	.888
VAR00027	144.5806	275.518	.566	.	.887

VAR00028	144.8387	284.006	.109	.	.891
VAR00029	145.5484	281.989	.223	.	.890
VAR00030	144.2258	273.714	.619	.	.886
VAR00031	144.2258	272.914	.531	.	.886
VAR00032	144.3226	277.492	.378	.	.888
VAR00033	144.4194	267.918	.592	.	.885
VAR00034	144.5806	269.518	.695	.	.884
VAR00035	144.3548	269.103	.710	.	.884
VAR00036	144.3548	274.237	.532	.	.886
VAR00037	144.1613	270.740	.632	.	.885
VAR00038	144.1935	269.428	.658	.	.885
VAR00039	144.0000	271.867	.587	.	.886
VAR00040	144.1290	269.716	.707	.	.884
VAR00041	144.2581	274.531	.549	.	.886
VAR00042	144.1613	275.273	.448	.	.887
VAR00043	144.4839	276.325	.390	.	.888
VAR00044	144.1290	276.116	.468	.	.887
VAR00045	144.5161	278.191	.293	.	.889
VAR00046	144.5806	273.652	.560	.	.886
VAR00047	145.2903	291.680	-.209	.	.894
VAR00048	144.3871	276.578	.366	.	.888
VAR00049	144.3871	273.245	.466	.	.887
VAR00050	144.3871	268.178	.595	.	.885

Lampiran 7

Hasil Data Uji Validitas Instrumen

No	No Item	<i>Corrected Item-Total Correclation</i>	Keterangan
1	3	-.003	Tidak Valid
2	4	.258	Tidak Valid
3	5	.172	Tidak Valid
4	6	.040	Tidak Valid
5	7	.059	Tidak Valid
6	13	-.283	Tidak Valid
7	15	.235	Tidak Valid
8	16	.000	Tidak Valid
9	21	.248	Tidak Valid
10	28	.109	Tidak Valid
11	29	.223	Tidak Valid
12	45	.293	Tidak Valid
13	47	-.209	Tidak Valid

Lampiran 8

UJI REALIBILITAS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.890	.922	50

Lampiran 9

**KISI-KISI ANGKET PERILAKU AGRESIF
(SESUDAH UJI COBA)**

Aspek	Indikator	Item		Jumlah Item
		Fav	Unfav	
Agresif Verbal	Berkata Kasar	4, 13, 25	1, 18, 37	6
	Menghina	5, 14	2, 17, 26, 33	6
	Membentak	6, 15	3, 16	4
Agresif Non Verbal	Suka bertengkar	10, 22, 30, 35	7, 19, 29	7
	Memukul	11, 23, 31, 36	8, 20, 28, 34	8
	Merusak barang	12, 24, 32	9, 21, 27	6
Jumlah				37

Lampiran 10

ANGKET PERILAKU AGRESIF (SETELAH UJI COBA)

A. Petunjuk

5. Sebelum anda menjawab daftar pernyataan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disiapkan.
6. Di bawah ini ada beberapa macam pernyataan. Untuk setiap pernyataan disediakan empat kemungkinan jawaban. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kemungkinan jawaban yang sesuai dengan apa yang sesuai pada diri anda
SS : Sangat sesuai
S : Sesuai
TS : Tidak Sesuai
STS: Sangat Tidak Sesuai
7. Kerjakan angket/ inventory ini dengan sejujur-jujurnya. anda tidak perlu merasa cemas (khawatir). Jawaban anda akan dirahasiakan dan akan membantu dalam mengatasi masalah yang anda hadapi
8. Jika ada hal yang kurang dipahami silahkan ditanyakan kepada peneliti.

Atas bantuan dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Selamat Bekerja

Identitas Responden

Nama :

Nis :

Kelas :

B. Item Pernyataan

NO	PERNYATAAN	SKOR			
		SS	S	TS	STS
1.	Jika saya marah, saya tidak berkata kasar				
2.	Saya tidak membalas, jika ada teman yang menghina				
3.	Saya tidak membentak-bentak teman walaupun sedang kesal				
4.	Jika ada teman yang menertawai saya maka saya akan memarahinya				
5.	Saya dendam dengan orang yang menghina saya				
6.	Saya terbiasa membentak teman sendiri				
7.	Saya berteman dengan orang yang tidak suka bertengkar				
8.	Saya tidak memukul orang lain jika tidak bersalah				
9.	Jika ada yang merusak barang saya tanpa sengaja maka saya akan memaafkannya				
10.	Saya tidak bisa mengendalikan diri untuk tidak menyerang orang lain				

11.	Saya melampiaskan emosi saya dengan cara memukul				
12.	Saya merusak barang saya jika sedang marah				
13.	Saya tidak mau sopan sama teman				
14.	Saya yang sering memulai menghina teman				
15.	Saya suka bicara dengan nada membentak				
16.	Saya meminta maaf ketika saya sudah membentak teman				
17.	Saya tidak suka menghina teman				
18.	Saya tidak suka teman yang berbuat kasar				
19.	Saya tidak menyelesaikan masalah dengan bertengkar				
20.	Saya tidak memukul orang lain saat terhasut oleh orang lain				
21.	Saya tidak suka merusak barang apapun walaupun sedang kesal				
22.	Jika saya didorong,saya akan mengajak bertengkar				
23.	Saya langsung memukul teman saya jika ada masalah				
24.	Saya tidak suka barang saya di sentuh orang				

	lain				
25.	Saya memukul teman yang berkata kasar				
26.	Saya tidak berani untuk menilai kekurangan orang lain				
27.	Merusak barang orang lain saat marah adalah perbuatan yang selalu saya hindari				
28.	Saya tidak suka teman yang nakal				
29.	Jika ada yang mengajak bertengkar, saya mengabaikannya				
30	Saya sering terlibat dalam perkelahian				
31	Saya akan memukul teman yang memukul saya				
32	Saya akan memukul teman saya, jika barang saya di rusak				
33	Saya menghindar dari teman yang suka menghina				
34	saya tidak pernah memukul siapapun				
35	Saya berkata kasar kepada teman saat bertengkar				
36	saya memukul teman yang mengejek				
37	Saya tidak akan berkata kasar walaupun teman memaki saya				

Lampiran 11

HASIL DATA PENELITIAN *PRETEST-POSTEST* KELOMPOK PENELITIAN

Responden	Kelompok Eksperimen		<i>Gain Score</i>	Responden	Kelompok Kontrol		<i>Gain Score</i>
	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>			Pretest	Postest	
RN	112	77	35	RR	107	102	5
QZ	117	80	37	AS	121	117	9
SS	121	81	40	SE	106	103	4
IK	104	70	34	RI	114	98	11
IR	120	82	38	SI	102	99	3
MA	127	87	40	BI	119	114	1
Jumlah	711	477	211	Jumlah	669	633	33
Rata-rata	118,5	79,5	37,33	Rata-rata	111,5	105,5	5,50

Sumber: Hasil skala penelitian

Data Tingkat Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Tarawang

Kategori	Interval	Eksperimen				Kontrol			
		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		<i>pretest</i>		<i>posttest</i>	
		F	P%	F	P%	F	P%	F	P%
Sangat Tinggi	125-147	1	-	-	-	-	-	-	-
Tinggi	103-124	5	50%	-	-	5	5	4	40%
Sedang	81-102	-	10%	3	30%	1	10%	2	20%
Rendah	59-80	-	-	3	30%	-	-	-	-
Sangat Rendah	37-58	-	-	-	-	-	-	-	-
Jumlah		6	60%	6	60%	6	60%	6	60%

Data Tingkat Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Tarawang

Jenis Data	Kelompok	Mean	Interval	Klasifikasi
<i>Pretest</i>	Eksperimen	118,5	103-124	Tinggi
	Kontrol	111,5	103-124	Tinggi
<i>Posttest</i>	Eksperimen	79,5	59-80	Rendah
	Kontrol	105,5	103-124	Tinggi

Lampiran 12

UJI NORMALITAS

Tests of Normality

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Perilaku Agresif	Pretest Eksperimen	.175	6	.200*	.969	6	.888
	Posttest Eksperimen	.278	6	.162	.889	6	.312
	Pretest Kontrol	.222	6	.200*	.926	6	.548
	Posttest Kontrol	.289	6	.128	.848	6	.153

a. Lilliefors Significance Correction

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

Lampiran 13

Analisis Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen

Frequencies

		Statistics	
		Pretest eksperimen	Posttest eksperimen
N	Valid	6	6
	Missing	0	0
Mean		116.83	79.50
Std. Error of Mean		3.260	2.320
Median		118.50	80.50
Mode		104 ^a	70 ^a
Std. Deviation		7.985	5.683
Variance		63.767	32.300
Range		23	17
Minimum		104	70
Maximum		127	87
Sum		701	477

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 14

Analisis Statistik Deskriptif kelompok Kontrol

Frequencies

		Statistics	
		Pretest kontrol	Posttest kontrol
N	Valid	6	6
	Missing	0	0
Mean		111.50	105.50
Std. Error of Mean		3.128	3.274
Median		110.50	102.50
Mode		102 ^a	98 ^a
Std. Deviation		7.662	8.019
Variance		58.700	64.300
Range		19	19
Minimum		102	98
Maximum		121	117
Sum		669	633

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 15

UJI HOMOGENITAS
(Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol)

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Perilaku Agresif	Based on Mean	3.383	1	10	.096
	Based on Median	1.032	1	10	.334
	Based on Median and with adjusted df	1.032	1	8.200	.339
	Based on trimmed mean	3.119	1	10	.108

Lampiran 16**Uji T-test****(Membandingkan Gain Score Eksperimen-Kontrol)****Group Statistics**

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Perilaku Agresif	Eksperimen	6	37.3333	2.50333	1.02198
	Kontrol	6	5.5000	3.78153	1.54380

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
Perilaku Agresif	1.208	.297	17.194	10	.000	31.83333	1.85143	27.70810	35.95857
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			17.194	8.676	.000	31.83333	1.85143	27.62117	36.04549

Lampiran 17

**PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING KELOMPOK UNTUK
MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMPN 1 TAROWANG**

Pertemuan Ke -1 : Pembentukan Kelompok & Rasionalisasi

Aspek Yang Diobservasi	Responden/Siswa						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
1. Siswa memperkenalkan diri	√	√	√	√	√	√	
2. Siswa memperhatikan penjelasan tentang tujuan kehadiran peneliti	√	√	√	√	√	√	
3. Mendengarkan tujuan diadakannya Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i>	√	√	√	√	√	√	
4. Siswa bertanya tentang hal yang tidak dimengerti	-	√	-	-	-	√	
Jumlah	3	4	3	3	3	4	
Persentase	75	100	75	75	75	100	

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

Observer

**PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING KELOMPOK UNTUK
MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMPN 1 TAROWANG**

Pertemuan Ke -2 : Tahap Persiapan (Pembentukan peran *role playing*)

Aspek Yang Diobservasi	Responden/Siswa						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
1. Peserta didik mengetahui tujuan dari kegiatan membentuk kelompok	√	√	√	√	√	√	
2. Mendengarkan instruksi konselor dalam membentuk kelompok	√	√	√	√	√	√	
3. Bersedia menjadi pemeran dan pengamat	√	√	√	√	√	√	
4. Peserta didik menceritakan kegiatan yang akan dilaksanakan	√	√	√	√	√	√	
5. Memberikan Tanggapan atau Sumbangan Pikiran terhadap Kelompok Yang Telah Dibentuk	√	√	√	√	-	√	
Jumlah	5	5	5	5	5	5	
Persentase	100	100	100	100	80	100	

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

Observer

**PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING KELOMPOK UNTUK
MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMPN 1 TAROWANG**

Pertemuan Ke -3 : Pelaksanaan Teknik *Role Playing* Tahap Pertama

Aspek Yang Diobservasi	Responden/Siswa						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
1. Siswa menyimak 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	√	√	√	√	√	√	
Jumlah	7	7	7	8	8	8	
Persentase	87,5	87,5	87,5	100	100	100	

**PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING KELOMPOK UNTUK
MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMPN 1 TAROWANG**

Pertemuan Ke -4 : Pelaksanaan Teknik *Role Playing* Tahap Kedua

Aspek Yang Diobservasi	Responden/Siswa						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
1. Siswa menyimak 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	√	√	√	√	√	√	
Jumlah	8	8	8	7	7	7	
Persentase	100	100	100	87,5	87,5	87,5	

PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN TOLERANSI SISWA DI SMPN 1 TAROWANG

Tahap Kegiatan : V
Hari/ Tanggal : Kamis/ 24 September 2020
Nama Kegiatan : Terminasi

Aspek Yang Diobservasi	Responden/Siswa						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
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	√	√	√	√	√	√	
Jumlah	5	5	5	5	5	5	
Persentase	100	100	100	100	100	100	

Keterangan: Berilah tanda cek (√) Paasetiapaspek yang muncul

Observer

Lampiran 18

**HASIL ANALISIS DATA
OBSERVASI**

**Analisis Data Observasi Individu
dalam Persen(%)**

Responden	Pertemuan				
	I	II	III	IV	V
1	75%	100%	87,5%	100%	100%
2	100%	100%	87,5%	100%	100%
3	75%	100%	87,5%	100%	100%
4	75%	100%	100%	87,5%	100%
5	75%	80%	100%	87,5%	100%
6	100%	100%	100%	87,5%	100%

**Gambaran Tingkat Partisipasi Siswa Saat Observasi
Berdasarkan Hasil Analisis Persentase Individual**

Presentase	Kriteria	Pertemuan				
		I	II	III	IV	V
80%-100%	Sangat Tinggi	4	6	6	6	6
60%-79%	Tinggi	2	-	-	-	-
40%-59%	Sedang	-	-	-	-	-
20%-39%	Rendah	-	-	-	-	-
0%-19%	Sangat Rendah	-	-	-	-	-
Jumlah		6	6	6	6	6

Lampiran 19

SURAT KOMITMEN

Saya, Rethan....., memahami pentingnya harapan dan pedoman kelompok. Saya terutama memahami pentingnya kerahasiaan, dan akan menghargai kerahasiaan semua anggota kelompok. saya telah diberitahu bahwa saya akan bertanggung jawab untuk menyelesaikan semua pekerjaan kelas yang mungkin saya lewatkan saat menghadiri sesi kelompok dalam waktu yang ditentukan. Saya juga mengerti bahwa melanggar salah satu aturan akan mengakibatkan konsekuensi serius bagi teman-teman kelompok.

Saya akan melakukan yang terbaik untuk menjadi anggota kelompok yang baik

Tanggal : 18 September 2020.....

Tanda tangan siswa : Rethan.....

Tanda tangan pemimpin kelompok : Rethan.....

Lampiran 20



PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 TAROWANG

Alamat : Jl. Pao, Desa Pao, Kec. Tarowang, Kab. Jeneponto

SURAT KETERANGAN

Nomor: 020/SMP.1/TRW/VIII/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini orang tua/Wali siswa:

Nama : Muhammad
Alamat : Dusun Borong Loo, Desa Bantarappa
Kelas : VIII. 2

Dengan ini menyatakan tidak keberatan anak saya mengikuti Pembelajaran tatap muka di sekolah selama masa pandemic Covid-19 yang dilaksanakan 2 kali seminggu dan 4 hari belajar dari rumah (daring).

Demikian surat pernyataan ini kami buat sebagai bentuk pertanggungjawaban,

Tarowang, 03 Agustus 2020
Yang membuat Pernyataan


Nurdin
Orangtua/wali siswa

Lampiran 21

Naskah *Role Playing*

“MULUTMU HARIMAUMU”

Pemeran :

1. Ilham : Sebagai pelaku agresif
2. Annisa : Sebagai korban
3. Ulvi : *Byestander 1*
4. Ina : *Byestander 2*
5. Pengamat/ Observer

Saat jam mata pelajaran matematika, akan tetapi pak Wili berhalangan hadir dikarenakan sedang sakit, untuk itu pak Wili memberikan tugas kepada siswa kelas VIII A dan di kumpul hari ini. Ada siswa yang serius mengerjakan tapi tak jarang juga ada yang bermain. Saat itu Annisa sedang sedang asyik mengerjakan tugas dengan Ulvi dan Ina , sampai datanglah Ilham mengganggu mereka.

Ilham : “Oee battala, mana tugasmu mauka menyontek (sambil merebut buku tugas milik annisa) “

Annisa : “ belum pika juga selesai, sini kasih kembali punyaku”

Ilham : “nda mauka tauki pokokna mauka sekarang”

Ulvi : “ih kenapa ko kau memaksa”

Ina : “Issengi pi mako saja di bangkunu”

Ilham : “bukan kau kutemani bicara ,diam mako saja(dengan nada membentak)”

Annisa : “Sabar ko, ini saja belumpi selesai ,gappaka salah ji juga, nda mauko to?”

Ilham : “Punna salai kau ku salahkan gendu’, tena mentong”

Ulvi : “patikammako lani sare, kau tommy kasara bawa kau tommy maksa-
maksa”

Ilham : “ punna tena nu sare ku ganggu ngaseng ko”

Annisa : “ kan ku bilangji belumpi selesai, kalo selesai mi saya kasih jiko (sambil
tersenyum)

Ina : “ tena sabbarana”

Ilham kembali ke bangkunya, 10 menit sebelum jam pelajaran selesai ,dia
kembali ke bangku Annisa.

Ilham : “ manami tugasnu, maumi habis wattuna anu”

Annisa : “pelan-pelan miko bicara, belum pika selesai juga”

Ilham : “(ilham mulai naim darah), heh teako pakaballi-ballisi di lekleng
gendu”

Ina : “biarmi tawwa gendu, bukanji kau kasih makan ki”

Ilham : “pakai kacamata tommako, bodoh ko juga”

Annisa : “ itu sih menurutnu”

Ilham : “ memang benar ki, lekleng, genduk, makkacamata mi dongo”

Ulvi : “kenapai memang tawwa”

Annisa : “ hakmu bilangia begitu, yang jelas kalo mu tauja dongo kenapa minta ko
tugasku”

Ina : “benar itu, kaumo pade pintar”

Annisa : “sudah-sudah mi,nda kasian ko itu (memberi tugasnya kepada ilham tapi bel pelajaran tiba-tiba berbunyi)”.

Alhasil bel berbunyi dan ilham belum selesai mengerjakan tugasnya,dia hanya mengganggu annisa dan teman-temannya. Meminta tugas dengan memaksa dan berkata kasar tidak membuahkan hasil dan malahan membuang-buang waktunya.

“KECIL-KECIL CABE RAWIT”

Pemeran:

Dayat : Sebagai pelaku agresif

Ilham : Sebagai korban

Mita : Penonton (*Byestander*) 1

Wulan : Penonton (*Byestander*) 2

Pengamat/ Observer

Siang itu jam menunjukkan pukul 12.51, bel sekolahpun berbunyi menandakan waktu jam istirahat kedua telah dimulai. Seluruh siswa berhamburan keluar, ada yang bermain di lapangan, ada yang menuju ke kantin, ada yang bergerombol di depan kelas, dan masih banyak lagi. Saat itu ilham beserta wulan ingin menuju ke kantin sekolah, dan tanpa di sadari ia melewati segerombolan siswa kelas VIII , disana ada dayat dan temannya siswa yang berbadan kurus tinggiyang terkenal suka mengganggu siswa lain terutama adik kelasnya di sekolah.

Dayat : “ datangmi mangsaku hahhaah....(sambil mencegat dengan membuka kedua tangan)”

Wulan : “ tabe kak,numpang lewat”

Dayat : “ eitss jangko dulu tabe-tabe, nda mu tau kah gah siapa saya (sambil melipat kedua tangan)”

Ilham : “mauka ke kantin kak”

Dayat : “ kasihka pade uang jajan dulu”

Ilham : “ nda ada uangta kak”

Dayat : “ jangko pelit-pelit, bonyok ko itu sa pukul”

Wulan : “bagaimana maki ini (sambil berbisik ke ilham)”

Ilham : “tenang miko, nda salah jaki (sambil balas berbisik)”

Dayat : “ ah banyakna biaranu,sini kasihka uangnu cepat (kemudian dayat memaksa mencapai saku baju ilham)”

Ilham : “ kan sudah mi ku bilang nda cukup uangku kak(sambil memegang tangan dayat yang sudah mencapai saku baju ilham)”

Dayat : “ ohh beraniko sama saya”

Ilham : “ bukan begitu kak, tapi carata tidak baik meminta uang”

Dayat : “ kau kalau beraniko ,saya pukul betulko”

Wulan : “ jangki kak, saya laporki itu di guru BK”

Tiba-tiba dayat melayangkan pukulan ke arah ilham, namun ilham menyadari akan hal itu, sehingga ia berhasil menangkis pukulan itu. Dayat dan teman-temannya pun kaget melihat ilham menangkis pukulan dayat.

Dayat : “ eh betul-betulka mau nu tantang di, berani mu tangkis pukulanku (sambil melotot)”

Ilham : “bukan begitu kak, cuman siapa yang mau kena pukul kak,kalo kakak sendiri yang d pukul mauki?”

Dayat : “banyak omong kamu”

Wulan : “ iye kak betul na bilang ilham, kalau di pukul ki sakit ki kak kalau na tauki itu guru di hukum ki kak”

Kemudian dayat pun masih tidak terima dan berusaha menendang ilham , namun sialnya saat akan menendang ilham, ilham tersadar dan menangkis kembali tendangan dayat dengan tendangan kaki kanannya. Alhasil malah kaki dayat yang tertendang dan kesakitan

Ilham : “ maaf kak sebelumnya, nda melawan jika cuman menangkis ka kak”

Wulan : “sakit kak toh rasanya, begituna rasa kalo orang lain di pukul kak”

Mita : “diam mako kau”

Dayat merintih kesakitan , walau begitu dia masih tidak terima sehingga dia mendorong ilham tapi malah dia yang ingin terjatuh untung ilham meraih tangan dayat akhirnya dia tidak terjatuh.

Ilham : “ maaf kak , bukannya melawan ka, duluanka pale ke kak”

Dayat : “ (masih merintih kesakitan dan memikirkan dia hampir celaka tadi untung ada ilham yang menolongnya)”

Ilham dan wulan pun bergegas pergi.

Lampiran 22

Lembar Evaluasi

Nama : Mutmainna

Kelas : VIII 2

1. Tuliskan keadaan diri anda sebelum dan sesudah mengikuti pelaksanaan teknik Role Playing !

Sebelum saya mengikuti Teknik Role Playing, saya :

Saya kurang berperilaku baik kepada teman saya karena
saya menganggap saya lebih baik dari mereka

Setelah mengikuti Teknik Role Playing, saya :

Saya bisa mengendalikan perilaku saya

2. Tuliskan apa manfaat yang telah anda peroleh setelah mengikuti kegiatan Role Playing !

Manfaat yang saya peroleh setelah mengikuti role
playing yaitu saya dapat memahami mana perilaku baik
dan

3. Tuliskan komentar (kesan, harapan) anda mengenai pelaksanaan Teknik Role Playing yang telah dilakukan !

saya dapat berharap dengan dilakukannya ini saya bisa
mengurangi perilaku buruk dan saling menghargai
saling sesama

Lampiran 23

DOKUMENTASI

Pretest-Posttest

Pelaksanaan Teknik *Role Playing*



LAMPIRAN

PERSURATAN



PENGUSULAN JUDUL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aulia Ekawati Amnur
NIM : 1644040004
Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling (S1)

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

1. Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok untuk mengurangi perilaku Agresif siswa di SMPN 5 Binamu
2. Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok untuk mengurangi Perilaku Egosentris siswa di SMA Negeri 10 Gowa
3. Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok untuk mengurangi perilaku Bullying di SMA Negeri 10 Gowa

Makassar, Februari 2020

Mengetahui,
Penasehat Akademik

Mahasiswa yang mengajukan judul

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

Aulia Ekawati Amnur
NIM. 1644040004



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
Alamat: Jalan Tamalate 1 Tidung Makassar Kode Pos 90222
Telepon (0411) 884457 Fax. ((0411) 88307

SURAT KETERANGAN

No 237/11036.44/421/2020

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

Nama : Aulia Ekawati Amnur
NIM : 1644040004
Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling (S1)

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

1. Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok untuk mengurangi perilaku Agresif siswa di SMPN 5 Binamu
2. Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok untuk mengurangi Perilaku Egosentris siswa di SMA Negeri 10 Gowa
3. Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok untuk mengurangi perilaku Bullying di SMA Negeri 10 Gowa

Makassar, Februari 2020
Ketua Jurusan,



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
Alamat: Jalan Tamalate 1 Tidung Makassar KodePos 90222
Telepon (0411) 884457 Fax. ((0411) 88307

Nomor : 250/KU/26-UM/UM/2020
Perihal : Permohonan Penunjukkan Pembimbing Skripsi

Yth. : Dekan FIP UNM
Ub. PD Bidang Akademik
di Makassar

Dalam rangka memperlancar penyusunan Skripsi mahasiswa, maka diperlukan dosen pembimbing yang mendampingi dan mengarahkannya terutama dalam penguasaan aspek permasalahan dan metodologinya.

Untuk itu kiranya Bapak berkenan memberi izin kepada :

1. **Dr. Abdullah Pandang, M.Pd** (Pembimbing I)
2. **Prof. Dr. H. Syamsul Bachri Thalib, M.Si** (Pembimbing II)

Nama : Aulia Ekawati Amnur
NIM : 1644040004
Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling (S1)
Judul Rencana Skripsi: Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa di SMPN 5 Binamu

Demikian penunjukan ini dan atas perkenannya disampaikan ucapan terimakasih.

Makassar, Maret 2020

Mengetahui,
Ketua Jurusan PBB FIP UNM

Drs. H. Muhammad Anas, M.Si.
NIP. 196012131987031005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 1273/UN36.4/LT/2020

09 Maret 2020

Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth :1. **Dr. H. Abdullah Pandang, M.Pd**
2. **Prof. Dr. H. Syamsul Bachri Thalib, M.Si**

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling, Nomor : 250/UN.36.4.4/KM/2020, tanggal 08 Maret 2020, 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
Aulia Ekawati Amnur	1644040004	Bimbingan dan Konseling	<i>PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMPN 5 BINAMU</i>

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



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Mustafa, M.Si

NIP 196605251992031002



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Usulan Penelitian/Skripsi dengan Judul "Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa di SMPN 5 Binamu"

atas nama:

Nama	Aulia Ekawati Amnur
NIM	1644040004
Jurusan/Prodi	Psikologi Pendidikan dan Bimbingan/BK,
Fakultas	Fakultas Ilmu Pendidikan

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

Makassar, 10 Maret 2020

Pembimbing I

Dr. Abdullah Pandang, M.Pd
Nip. 19601231 198702 1 005

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Svamsul Bachri Thalib, M.Si
Nip. 19530117 198003 1 002

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 (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 : 251/UN36.4.4/KM/2020
Lamp. : 1 (satu) Exemplar
Hal : *Undangan Seminar Proposal*

Yth. : **1. Drs. Muhammad Anas, M.Si. (Ketua Ujian)**
2. Dr. Abdullah Pandang, M.Pd. (Pembimbing 1)
3. Prof. Dr. Syamsul Bachri Thalib, M.Si. (Pembimbing 2)
4. Suciani Latif, S.Pd, M.Pd (Penanggap)
di Makassar

Dengan hormat, mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk bertindak sebagai penguji/panitia seminar proposal usulan penelitian dari:

Nama Mahasiswa : AULIA EKAWATI AMNUR
Nomor Pokok : 1644040004
Program Studi : BIMBINGAN DAN KONSELING - (S1)
Pembimbing : **1. Dr. Abdullah Pandang, M.Pd.**
2. Prof. Dr. Syamsul Bachri Thalib, M.Si.

dengan judul Penelitian:


"Penerapan Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa di SMPN 5 Binamu"

Yang Insya Allah dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Kamis, 16 April 2020
Pukul : 09.00 - 10.30 WITA
Tempat : Ruang Laboratorium Jurusan PPB FIP UNM

Demikian undangan kami, atas perhatian dan kehadiran Bapak/Ibu, kami diucapkan terima kasih.

Makassar, 14 April 2020
Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling,


Drs. Muhammad Anas, M.Si.
NIP 198712131987031005

KETERANGAN VALIDATOR INSTRUMEN

Saya yang bertanda tangan dibawah 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 : Aulia Ekawati Amnur

NIM : 1644040004

Program studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa instrumen penelitian dalam bentuk observasi tingkat 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* dalam Konseling Kelompok untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Tarowang”.

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

Makassar, Agustus 2020

Validator



Akhmad Harum, S.Pd, M.Pd

NIP.-

Petunjuk

1. Untuk memberikan penilaian format observasi tingkat ~~kematangan karier~~ ^{penilaian diri} cukup memberikan tanda ceklis pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - 1 Tidak Valid
 - 2 Kurang Valid
 - 3 Cukup Valid
 - 4 Valid
 - 5 Sangat Valid

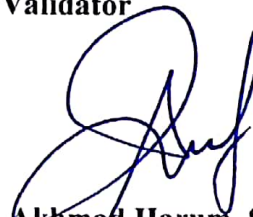
No	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk pengerjaan				✓		
2	Kesesuaian item pernyataan dengan indicator			✓			
3	Ketepatan penggunaan kata/kalimat				✓		
4	Kelayakan jumlah butir-butir pernyataan			✓			
5	Kejelasan makna yang terkandung dalam item pernyataan.				✓		
6	Kesesuaian antara pernyataan dan kemampuan berbahasa				✓		
7	Kemudahan analisis data				✓		
8	Ketepatan penggunaan model skala untuk mengukur tingkat kematangan karier			✓			

Saran-saran perbaikan:

1. Teori yang digunakan rapi!
2. Kurang menggunakan kata saya dan selaku
3. Perhatikan masalah dan indikator dan kata kunci dan variabelnya mengenai perilaku agresif.
- 4.
- 5.

Makassar, Agustus 2020

Validator



Akhmad Harum, S.Pd, M.Pd

NIP.-



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan: Tamalate 1 Tidung Makassar KP.90222
Laman: www.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada 16 April 2020, maka usulan penelitian untuk skripsi saudara/i:

Nama : Aulia Ekawati Amnur
NIM : 1644040004
Jur/ Prodi : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Judul : "PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING KELOMPOK UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMPN 1 TAROWANG"

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usul/saran pembahas utama, maka usul penelitian untuk skripsi saudara/i diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahapan selanjutnya.

Makassar, Agustus 2020

Disetujui oleh:
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

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

Pembimbing II,

Prof. Dr. H. Syamsul Bachri Thalib, M.Si
NIP. 19530117 198003 1 002

Mengetahui,
a.n Dekan
Wakil Dekan 1 FIP UNM,

Disahkan oleh:

Ketua Jurusan PPB FIP UNM,



Dr. Mustafa, M.Si
NIP. 19660525199203 1 002



Dr. H. Muhammad Anas, M.Si
NIP. 19601213 198703 1 005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 2826/UN36.4/LT/2020

31 Agustus 2020

Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

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

Nama : Aulia Ekawati Amnur
NIM : 1644040004
Jurusan/ Prodi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : **PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING KELOMPOK UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMPN 1 TAROWANG**

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, H

Dr. Mustafa, M.Si

NIP 196605251992031002

Tembusan:

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





1 2 0 2 0 1 9 3 0 0 5 9 0 3

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

Nomor : **5505/S.01/PTSP/2020**
Lampiran :
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Bupati Jeneponto

di-
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 2826/UN36.4/LT/2020 tanggal 31 Agustus 2020 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **AULIA EMAWATI AMNUR**
Nomor Pokok : 1644040004
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 DALAM KONSELING KELOMPOK UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMPN 1 TAROWANG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **03 September s/d 03 Oktober 2020**

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

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**,

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 03 September 2020

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

Dr. JAYADI NAS, S.Sos., M.Si

Pangkat : Pembina Tk.I

Nip : 19710501 199803 1 004

Tembusan Yth

1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

SIMAP PTSP 03-09-2020



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231



Lampiran Surat Izin Penelitian

Kepada Yth :

KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati/Walikota C q. Kepala Bappelitbangda Prov. Sulsel, apabila kegiatan dilaksanakan di Kab/Kota
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
4. Menyerahkan 1 (satu) eksamplar hardcopy dan softcopy kepada Gubernur Sulsel. Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Penelitian dan Pengembangan Daerah Prov. Sulsel
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

REGISTRASI ONLINE IZIN PENELITIAN DI WEBSITE :

<https://izin-penelitian.sulselprov.go.id>



PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI I TAROWANG

Alamat : Jl. Pao, Desa Pao, Kec. Tarowang, Kab. Jeneponto

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 022/DPI/SMPNI/TRW/VIII/2020

Sekolah SMPN I Tarowang Kab. Jeneponto, menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : AULIA EKAWATI AMNUR
NIM : 1644040004
Jurusan/Prodi : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Telah melaksanakan penelitian/pengambilan data di jurusan Psikologi Pendidikan dan bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar pada tanggal 03 September s.d 03 Oktober 2020 untuk penulisan Skripsi dengan judul penelitian :

"Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Konseling Kelompok untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa di SMPN I Tarowang"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jeneponto, 03 Oktober 2020

Kepala Sekolah



Arifuddin, S.Pd.MM

Nip. 19670421 200008 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN

Alamat : Jl. Tamalate 1 Kampus Tidung Fax (0411) 883076, (0411)884457Makassar

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hasil Penelitian Skripsi dengan Judul "Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Konseling Kelompok untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Tarawang"

Atas nama:

Nama : AULIA EKAWATI AMNUR
NIM : 1644040004
Jurusan/Prodi : PPB (Psikologi Pendidikan dan Bimbingan)/BK
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

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

Makassar, Oktober 2020

Pembimbing I

Dr. Abdullah Pandang, M.Pd
Nip.19601231 198702 1 005

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Svamsul Bachri Thalib, M.Si
Nip.19820424 200812 2 002

Disahkan:
Ketua Jurusan
Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Drs. Muhammad Anas, M. Si
Nip. 19601213 198703 1 005

RIWAYAT HIDUP



AULIA EKAWATI AMNUR, lahir di Jeneponto pada tanggal 22 Mei 1999. Anak kedua dari pasangan Amir Lalang dan St.Nursyamsi Pine. Penulis menapaki pendidikan formal pada tahun 2004 di SDN 23 Pattontongan, Kelurahan Biringkassi Kecamatan Binamu, Kabupaten Jeneponto, menyelesaikan pendidikan dasarnya pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 5 Binamu, , Kelurahan Biringkassi Kecamatan Binamu, Kabupaten Jeneponto, menyelesaikan pendidikan dasarnya pada tahun 2013. Setelah itu, melanjutkan pendidikan menengah atas pada tahun 2013 di SMA Negeri 1 Jeneponto dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan dan diterima melalui tes Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) di Universitas Negeri Makassar Program Studi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB) Fakultas Ilmu Pendidikan.