

EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTS MUHAMMADIYAH BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2017/2018

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh

**RIZKI KURNIA PUTRI
NPM : 1311080147**

Jurusan : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H/2017 M**

EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTS MUHAMMADIYAH BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2017/2018

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Pendidikan.

Oleh

**RIZKI KURNIA PUTRI
NPM : 1311080147**

Jurusan: Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

**Pembimbing I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I
Pembimbing II : Drs. Yahya AD, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H/2017 M**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTS MUHAMMADIYAH BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2017/2018

Oleh
Rizki Kurnia putri

Perilaku agresif adalah kekerasan secara verbal maupun non verbal yang dapat merugikan orang lain dengan cara melukai seseorang atau merusak harta benda atau objek objek. Sehingga dapat menimbulkan ketidak nyamanan di dalam suatu lingkungan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

Desain *Pre-eksperimental* yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Group Design*. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A MTs Muhammadiyah Bandar Lampung yang berjumlah 12 peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian di peroleh t hitung sebesar 13.290. Nilai t hitung ini lebih besar dari t tabel dengan *degree of freedom* 11 yaitu 1.796. t hitung \geq t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif pada peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

Kata Kunci: Perilaku Agresif, *Role Playing*, Layanan konseling Kelompok



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN
TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI
PERILAKU AGRESIF PESERTA DIDIK KELAS VII DI
MTS MUHAMMADIYAH BANDAR LAMPUNG TAHUN
AJARAN 2017/2018**

Nama : **RIZKI KURNIA PUTRI**
NPM : **1311080147**
Jurusan : **Bimbingan Konseling**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP.196812051994032001


Drs. H. Yahya AD, M.Pd
NIP.195909201987031003

Mengetahui
Ketua Jurusan Bimbingan Konseling


Andi Thahir, M.A., Ed.D.
NIP. 197604272007011015



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul: **EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTS MUHAMMADIYAH BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2017/2018**, Disusun oleh **RIZKI KURNIA PUTRI, NPM: 1311080147**, Jurusan : **Bimbingan dan Konseling**, Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Kamis / 8 februari 2018**

TIM PENGUJI MUNAQOSYAH

Ketua : Drs. Amiruddin, M.Ag

Sekretaris : Mega Aria Monica, M.Pd

Penguji Utama : Defriyanto, SIQ., M.Ed

Penguji Pendamping I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Penguji Pendamping II : Drs. H. Yahya AD, M.Pd

**Dekan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 19560810 198703 1 001

MOTTO

قَالَ لَا تَخْتَصِمُوا لَدَيَّ وَقَدْ قَدَّمْتُ إِلَيْكُمْ بِالْوَعِيدِ

Artinya : "Janganlah kamu bertengkar di hadapan-Ku, Padahal Sesungguhnya aku dahulu telah memberikan ancaman kepadamu". (Qaaf : 28)¹

مَنْ لَا يُرْحَمَ لَا يُرْحَمُ

Artinya: "Barangsiapa yang tidak bersikap penyayang maka ia tidak akan disayangi (baik oleh Allah maupun makhluk)." (HR. Bukhari-Muslim)²



¹ Departemen Agama RI, *AL-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta CV:Penerbit Diponegoro 2010)h.520

² Hussein Bahreisj, *Hadits Shahih Al-Jamius Shahih*, (Surabaya CV:Karya Utama)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah. Dengan penuh rasa syukur saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Walidin, S.Pd & Ibunda Siti Aisyah, S.Pd terimakasih atas semua yang telah diberikan, mendidiku dengan penuh kesabaran, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, serta untaian doa yang tak pernah henti selalu mengiringi hari-hari ku untuk menuju gerbang kesuksesan.
2. Kedua abangku tercinta, Ridwan Rasyid dan Zulkarnain, S.AN terimakasih atas semua kasih sayang, doa, dukungan dan perhatiannya.
3. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah banyak mengajarkan saya untuk belajar istiqomah, berfikir dan bertindak lebih baik.

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir pada tanggal 03 Januari 1995 di Wayratai, Pesawaran. Penulis adalah anak ketiga dari 3 bersaudara dari Ayahanda Walidin S.Pd dan Ibunda Siti Aisyah S.Pd. Penulis mempunyai kakak pertama yang bernama Ridwan Rasyid dan kakak kedua yang bernama Zulkarnain S.AN.

Penulis menempuh pendidikan formal : SD Negeri 11 wayratai di tahun 2002-2007 ; SMP Negeri 4 Pesawaran dari tahun 2007 sampai dengan tahun 2010; kemudian melanjutkan ke MAN 2 Bandar Lampung tahun 2010-2013 dan pada tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun Ajaran 2013/2014.

Selama kuliah penulis pernah mengikuti kuliah kerja nyata (KKN) di desa Wargomulyo Kecamatan Pardasuka Kabupaten Pringsewu, kegiatan KKN dilakukan selama 40 hari. Setelah KKN penulis melanjutkan kegiatan Praktek Pengalaman Kerja (PPL) yang di laksanakan selama 2 bulan bertempat di SMP Negeri 25 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah SWT yang tak henti-hentinya melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Peserta Didik Kelas VII Di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018**” Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang dinantikan syafaatnya di yaumul akhir nanti.

Terimakasih penulis ucapkan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang tiada hentinya mendoakan, memberikan kasih sayang dan memberikan semangat kepada penulis dan telah banyak berkorban untuk penulis selama penulis menimba ilmu, terimakasih untuk semuanya.

Dengan kerendahan hati disadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat bantuan, masukan dan bimbingan dari berbagai pihak, karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung;

2. Andi Thahir, M.A.,Ed.D, selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung;
3. Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd, selaku sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung;
4. Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I selaku Pembimbing I yang telah menyediakan waktunya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
5. Drs. Yahya AD, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktunya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
6. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Terimakasih atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama ini;
7. Haidir, M.Pd.I, selaku Kepala Sekolah MTs Muhammadiyah Bandar Lampung yang telah membantu dan memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian;
8. Dwi Asmaning Ayu, S.Pd, selaku Waka Kesiswaan dan Dewan Guru MTs Muhammadiyah Bandar Lampung terima kasih atas kerja sama dan bantuannya selama penulis melakukan penelitian, semoga Allah membalas jasa baiknya;

9. Peserta didik kelas VII A MTs Muhammadiyah Bandar Lampung yang telah meluangkan waktunya untuk penelitian;
10. Teman-teman angkatan 2013 program studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung terutama kelas D terimakasih atas bantuan dan kebersamaannya selama 4 tahun ini;
11. Sahabat-sahabat terbaik dalam suka dan duka Annisa, Dina Rahmawati Hapsyah, Venitri Agustiana, terimakasih kebersamaan yang penuh dengan berjuta cerita dan terimakasih untuk segala bantuan, motivasi terbaik selama kurang lebih empat tahun perjuangan di UIN Raden Intan Lampung;
12. Teman-teman KKN 146 dan PPL SMP Negeri 25 Bandar Lampung
13. Teman-teman SD, SMP dan SMA yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya;
14. Semua pihak yang telah turut serta membantu menyelesaikan skripsi ini.
Semoga Allah SWT membalas amal kebajikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga bermanfaat.
Aamiin.

Bandar Lampung, 2017
Penulis,

Rizki Kurnia Putri
NPM 1311080147

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	11
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konseling Kelompok	
1. Pengertian Konseling Kelompok.....	14
2. Tujuan Konseling Kelompok	15
3. Asas-Asas Konseling Kelompok.....	16
4. Tahapan dalam Konseling Kelompok	16
B. Bermain Peran (<i>Role playing</i>)	
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	17
2. Fungsi <i>Role Playing</i>	19
3. Teknik Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	20
4. Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i>	21
C. Perilaku agresif	
1. Pengertian perilaku agresif.....	22
2. Teori-teori agresif.....	24
3. Faktor-faktor penyebab perilaku agresif	24
4. Macam-macam perilaku agresif	26
5. Ciri-ciri perilaku agresif	26
6. Dampak perilaku agresif.....	27
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	28
E. Kerangka Berfikir.....	39

F. Hipotesis.....	31
-------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	33
B. Desain Penelitian	33
C. Variabel Penelitian.....	34
D. Definisi Oprasional variabel	36
E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Pengembangan Instrumen penelitian	43
H. Teknik dan Pengolahan Analisis Data	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	
1. Gambaran Umum Perilaku Agresif.....	49
2. Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Peserta Didik	
a. Pelaksanaan Layanan Konseling Kelompok	52
b. Hasil Uji Statistik	65
B. Pembahasan	67
C. Keterbatasan Penelitian.....	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	69
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

1

2

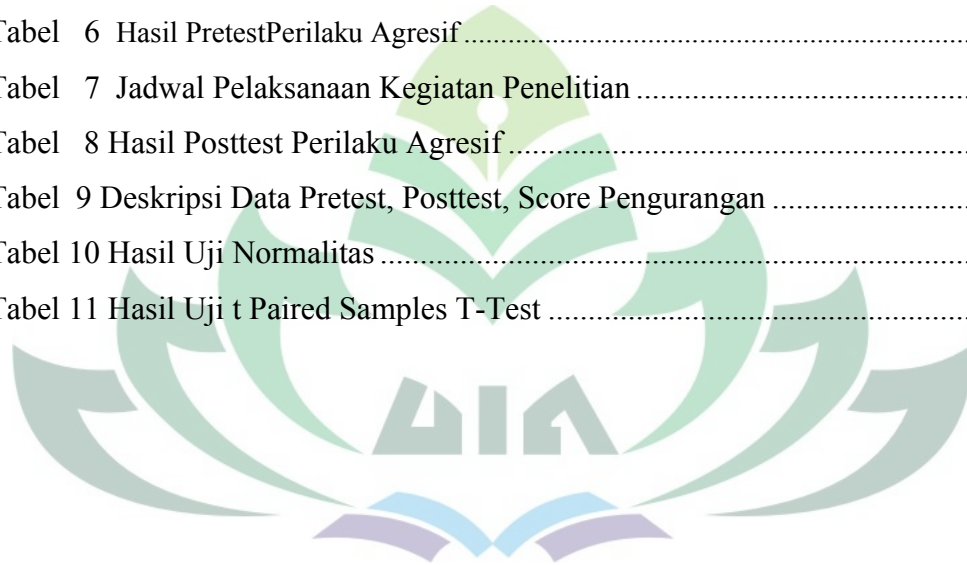
DAFTAR TABEL

3

Hal

4	Tabel 1 Definisi Operasional	37
5	Tabel 2 Populasi Penelitian.....	38
6	Tabel 3 Penskoran Item	39
7	Tabel 4 Kriteria Perilaku Agresif.....	41
8	Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Perilaku Agresif	44
9	Tabel 6 Hasil Pretest Perilaku Agresif	51
10	Tabel 7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	53
11	Tabel 8 Hasil Posttest Perilaku Agresif	59
12	Tabel 9 Deskripsi Data Pretest, Posttest, Score Pengurangan	60
13	Tabel 10 Hasil Uji Normalitas	64
14	Tabel 11 Hasil Uji t Paired Samples T-Test	66

15



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Bagan Kerangka Berfikir	30
Gambar 2 Desain Penelitian.....	34
Gambar 3 Hubungan Antar Variabel	36
Gambar 4 Grafik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62
Gambar 5 Grafik Normalitas.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:	Hal
1. Lembar Persetujuan Responden	72
2. Angket	73
3. Validitas Angket.....	74
4. Surat Validitas Angket	75
5. Kisi – Kisi Wawancara.....	76
6. Hasil Pretest peserta didik	77
7. Hasil Posttest peserta didik	78
8. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Angket	79
9. Uji t test.....	80
10. Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL).....	81
11. Lembar Pengesahan Seminar Proposal	82
12. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan.....	83
13. Surat Permohonan Penelitian	84
14. Surat Keterangan Penelitian	85
15. Kartu Kendali Bimbingan	86
16. Dokumentasi Kegiatan	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan sumberdaya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam hal ini pendidikan bukan lagi diterjemahkan sebagai bentuk pelajaran formal semata yang ditujukan untuk mengasah kemampuan berfikir saja namun juga sebagai faktor penentu bagi perkembangan kepribadian dalam berperilaku secara baik. Pemerintah Merumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”(Pasal 1 ayat 2 UU RI No 20/2003).¹

Melalui pendidikan, manusia dapat mencapai kemajuan diberbagai bidang yang pada akhirnya akan menempatkan seseorang pada derajat yang lebih baik dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif meningkatkan potensi dirinya.

¹ Anggota IKAPI Perpustakaan Nasional, System Pendidikan Nasional (SIDIKNAS) UU RI NO 20 Tahun 2003, (Bandung: Nuansa Aulia, 2008)h.4

Pendidikan merupakan wadah untuk membentuk dan mengembangkan potensi siswa. Pendidikan di Indonesia pada tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) saat ini didesain untuk mengarahkan siswa agar dapat belajar sesuai dengan bakat, minat, dan tujuan hidupnya. Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs) adalah jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus dari Sekolah Dasar (SD atau sederajat). Sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah ditempuh dalam kurun waktu 3 tahun (kelas 7 sampai kelas 9).

Bimbingan dan konseling merupakan bagian yang integral dalam pendidikan, bagian yang tak terpisahkan dengan pendidikan. Artinya, bahwa program pendidikan yang baik adalah memiliki program bimbingan dan konseling secara berencana dan realistic di sekolah. Untuk mengembangkan potensi peserta didik dan membantu pemecah masalah yang dihadapinya, perlu ada kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang teroganisir , terprogram, dan terarah. Di samping itu dituntut keahlian dari guru pembimbing, dan tersedianya dana serta sarana yang memadai . Di dalam bimbingan dan konseling terdapat beberapa layanan, diantaranya; (1) layanan orientasi; (2) layanan informasi; (3) layanan penempatan; (4)layanan bimbingan belajar, (5) layanan konseling perorangan; dan (6) layanan bimbingan dan konseling kelompok.

Konseling merupakan suatu proses yang bekesinambungan, bukan kegiatan yang seketika atau kebetulan. Bimbingan merupakan serangkaian tahapan kegiatan yang sistematis dan terencana yang terarah kepada pencapaian tujuan. Kemudian konseling merupakan salah satu bentuk hubungan yang bersifat

membantu, makna bantuan sebagai upaya untuk membantu orang lain agar mampu tumbuh kearah yang dipilihnya, mampu memecahkan masalah dan kasus-kasus yang dihadapi dalam kehidupannya. Tugas Konselor adalah menciptakan kondisi-kondisi yang diperlukan bagi pertumbuhan klien.²

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian bimbingan konseling yaitu suatu bantuan yang diberikan oleh konselor kepada konseli yang dilakukan secara terus menerus agar konseli mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Selain itu pemberian layanan konseling kelompok diharapkan bisa mengarahkan peserta didik dari permasalahan-permasalahan yang sedang di alaminya.

Layanan konseling kelompok adalah proses kegiatan dalam 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. Layanan Konseling kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok berinteraksi antar pribadi yang khas, yang tidak mungkin terjadi pada layanan konseling individual. Kesempatan memberi dan menerima dalam kelompok akan menimbulkan rasa saling menolong, menerima, dan berempati dengan tulus, keadaan ini membutuhkan suasana yang positif dari anggota, sehingga mereka akan merasakan diterima, dimengerti, dan menambahkan rasa positif dalam diri mereka. Selain itu pemberian layanan konseling kelompok diharapkan bisa mengarahkan peserta didik dari permasalahan-permasalahan yang sedang di alaminya.

² Syamsu Yusuf dan Juntika, Landasan Bimbingan dan Konseling, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005) h.6-8

Melalui teknik *role playing* peserta didik diajak untuk belajar memecahkan permasalahan pribadi yang sedang dihadapi dengan bantuan kelompok, *role playing* sebagai sebuah metode yang menjadi dasar perkembangan kerjasama kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas, Dari dimensi sosial, *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. Dalam pelaksanaannya, peneliti dalam penelitiannya menggunakan konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif.

Role playing biasanya digunakan dalam konseling kelompok dimana melibatkan orang lain. Anggota kelompok lain dapat berperan sebagai ego state yang bermasalah dengan konseli. Dalam kegiatan ini konseli berlatih dengan anggota kelompok untuk bertingkah laku sesuai dengan apa yang akan diuji coba di dunia nyata.³ Melalui *role playing*, siswa diharapkan memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh pikiran dan minatnya dan juga perilakunya yang negatif menjadi positif.

Pada dasarnya *role playing* diperankan sesuai dengan keadaan dirinya, mendramatisasikan tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri siswa

³ Gantina Komalasari dkk, *Teori dan Teknik Konseling*, (PT Indeks, Jakarta, 2011) h .30.

menjadi positif dalam berperilaku, dengan permainan peran, siswa diharapkan memiliki kesempatan untuk dapat menjadikan seseorang menyadari supaya berperilaku yang baik tidak berperilaku agresif yang dapat menyakiti dan merugikan orang lain. Dengan demikian Konseling kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik.

Menurut Aronson perilaku agresif adalah tingkah laku yang dijalankan oleh individu dengan maksud melukai atau mencelakakan individu lain dengan atau tanpa tujuan tertentu. Murray dan fine mendefinisikan agresi sebagai tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain atau terhadap objek-objek. Menurut Atkinson agresi adalah tingkah laku yang diharapkan untuk merugikan orang lain, perilaku yang dimaksud untuk melukai orang lain (baik secara fisik atau verbal) atau merusak harta benda.⁴

jadi perilaku agresif adalah kekerasan secara verbal maupun non verbal yang dapat merugikan orang lain dengan cara melukai seseorang atau merusak harta benda atau objek-objek. Sehingga dapat menimbulkan ketidak nyamanan di dalam suatu lingkungan.

Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Baqarah ayat 190:

وَقَاتِلُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ الَّذِينَ يُقَاتِلُونَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ ﴿١٩٠﴾

⁴ Umi Kulsum, M.Pd, Mohammad Jauhar, S.Pd, Pengantar Psikologi Sosial, (Jakarta:Prestasi Pustaka Raya, 2014)h.242

Artinya: Dan perangilah di jalan Allah orang - orang yang memerangi kamu tetapi jangan melampaui batas. Sungguh Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.⁵

Allah SWT memperingatkan hambanya untuk waspada terhadap tingkah laku manusia, permusuhan terhadap diri mereka, baik secara lahir maupun bathin, Allah SWT pun memerintahkan hambanya agar bersikap lapang dada, pemaaf dan sabar. Juga di jelaskan dalam Q.S Al-Hujurat ayat 1:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ اَنْ يَّكُوْنُوْا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ
اَنْ يَّكُوْنَ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوْا اَنْفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوْا بِاللُّغَبِ ۗ بِيْسِ الْاَسْمِ الْفُسُوْقُ بَعْدَ
الْاِيْمٰنِ ۗ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَاُولٰٓئِكَ هُمُ الظَّٰلِمُوْنَ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh Jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh Jadi yang direndahkan itu lebih baik. dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang mengandung ejekan. seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan Barang siapa yang tidak bertobat, Maka mereka Itulah orang-orang yang zalim.⁶

Ayat di atas menjelaskan bahwa kita sebagai manusia tidak boleh untuk merendahkan orang lain, mencela, memanggil yang mengandung ejekan, dan termasuk orang-orang dzalim

Berdasarkan ayat diatas dijelaskan bahwa Allah SWT menjelaskan agar kita lebih hati hati dan bersikap yang baik kepada orang lain, kita tidak dibolehkan bersikap bertindak agresif seperti berperilaku, mengolok-olok (merendahkan)

⁵ Departemen Agama RI, *AL-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta CV:Penerbit Diponegoro 2010)h.30

⁶ Departemen Agama RI, *AL-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta CV:Penerbit Diponegoro 2010)h.517

kumpulan lainnya yang belum tentu lebih baik dari kita. sehingga dengan kita menjaga hubungan antar sesama maka akan menimbulkan kebaikan.

Dimana akhir-akhir ini sering terdengar terjadinya fenomena perilaku agresif secara verbal maupun non verbal. Perilaku agresif banyak dialami oleh siswa-siswi kita dikalangan remaja awal karena siswa-siswi sedang berada dalam proses perkembangan kearah kematangan dimana perubahan-perubahan secara fisik terjadi sangat pesat, ketidak stabilan dalam banyak hal yang mana dalam masa remaja awal ini mereka mencari identitas diri karena pada masa ini pola hubungan sosial mulai berubah untuk menghadapi masalah, siswa yang berperilaku agresif tidak sewajarnya dibiarkan begitu saja, karena makin banyak anak yang berperilaku agresif makin banyak juga masalah yang akan timbul khususnya di lingkungan sekolah baik dengan guru dan teman sebaya. Para siswa harus diupayakan agar terbebas dari hambatan-hambatan atau masalah yang dapat mengganggu proses perkembangan mereka. Dalam upaya mengatasi atau meminimalkan perilaku agresif Sebagai guru di sekolah, senantiasa berupaya untuk menangani permasalahan tersebut, dan yang paling utama adalah guru bimbingan dan konseling sangat berperan penting dalam menangani perilaku agresif yang terjadi di lingkungan sekolah.

ciri-ciri yang dikemukakan oleh Buss yang dikutip oleh Fuad Nashori. Mengklasifikasi perilaku agresif secara lebih lengkap, yaitu perilaku agresif secara fisik atau verbal, secara aktif atau pasif dan secara langsung atau tidak

langsung. Tiga klasifikasi tersebut masing-masing akan saling berinteraksi, sehingga akan menghasilkan 8 bentuk perilaku agresif, yaitu:

1. Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara langsung, Misalnya menusuk, menembak, memukul orang lain.
2. Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara tidak langsung, maksudnya membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain.
3. Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak memberikan jalan kepada orang lain.
4. Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menolak untuk melakukan sesuatu, menolak untuk mengerjakan perintah orang lain.
5. Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara aktif, misalnya memaki-maki orang lain.
6. Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menyebar gossip tentang orang lain.
7. Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya meolak untuk berbicara dengan orang lain, menolak untuk menjawab pertanyaan orang lain atau menolak untuk memberikan perhatian pada suatu pembicaraan.
8. Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak setuju dengan pendapat orang lain, seperti tidak mau mengatakan (memboikot), tidak mau menjawab pertanyaan orang lain.⁷

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui wawancara yang dilakukan dengan Bapak Hamim Tamimi sebagai Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung, masih adanya peserta didik yang berperilaku agresif seperti : Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara langsung, Misalnya memukul orang lain, Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara tidak langsung, maksudnya membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain. Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak

⁷ Fuad Nashori, Psikologi Sosial Islami, (Bandung:PT Refika aditama, 2008)h.100

memberikan jalan kepada orang lain, Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menolak untuk melakukan sesuatu, menolak untuk mengerjakan perintah orang lain, Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara aktif, misalnya memaki-maki orang lain, Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menyebar gosip tentang orang lain, Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya meolak untuk berbicara dengan orang lain, menolak untuk menjawab pertanyaan orang lain atau menolak untuk memberikan perhatian pada suatu pembicaraan, Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak setuju dengan pendapat orang lain, seperti tidak mau mengatakan (memboikot), tidak mau menjawab pertanyaan orang lain.⁸

Hal ini akan berdampak buruk apabila tidak adanya perhatian atau penanganan terhadap peserta didik sebab perilaku yang baik perlu dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik yang memiliki Perilaku kurang baik atau berperilaku agresif harus diberikan penanganan lebih lanjut supaya bisa bersosial yang memiliki rasa cinta damai dalam perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadirannya saat di sekolah dirumah ataupun dilingkungan sekitarnya. Salah satu komponen sekolah yang berperan penting dalam hal ini ialah guru bimbingan dan konseling dalam menangani yang bertujuan untuk mengurangi perilaku agresif tersebut, di perlukan adanya tindakan yang tepat,

⁸ Hamim Tamimi, Wawancara dengan Waka Kesiswaan MTs Muhammadiyah Bandar Lampung

salah satu cara yang akan peneliti lakukan adalah konseling kelompok menggunakan teknik *role playing*.

Pernyataan tersebut di dukung oleh penelitian yang dilakukan Supriati yang berjudul “Keefektifan Bimbingan kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Bhineka Karya Klego Boyo Lali. Siti hartinah mengemukakan bahwa bimbingan kelompok merupakan bimbingan yang dilakukan secara kelompok terhadap sejumlah individu sekaligus supaya individu tersebut dapat menerima bimbingan yang di maksudkan. “Hal tersebut mengindikasikan bahwa dalam kegiatan bimbingan kelompok pelaksanaan nya dilakukan secara bersama-sama terhadap sejumlah individu sehingga masing masing individu dapat memahami kegiatan bimbingan yang tengah diterapkan bimbingan kelompok memiliki beberapa teknik yang dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan pelaksanaan nya. Salah satu teknik tersebut adalah *role playing*.⁹

Berdasarkan beberapa keterangan yang sudah di jelaskan maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan dan berdasarkan pra penelitian di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain :

1. Berdasarkan data yang didapat dari penelitian, terdapat 31 peserta didik di Kelas VII A, yang memiliki perilaku agresif ada 12 peserta didik.
2. Guru BK belum menggunakan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku agresif.

⁹ Supriati, “ Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Agresif, Universitas Sebelas Maret 2013.

C. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mencapai tujuan yang diharapkan, maka peneliti membatasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada peserta didik kelas VII A yang memiliki perilaku agresif di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung.
2. Penelitian ini menggunakan *konseling kelompok* dengan *teknik Role playing* untuk mengurangi perilaku agresif peserta didik di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut “apakah konseling *kelompok* dengan teknik *role playing* efektif untuk mengurangi perilaku agresif peserta didik di MTS Muhammadiyah Bandar Lampung”?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.¹⁰ Tujuan penelitian diharapkan nantinya mampu menjawab dari rumusan masalah yang telah dipaparkan. Oleh karena itu, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui

¹⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Penerbit Rineka Cipta, 2011) h. 4.

pengurangan perilaku agresif peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung melalui layanan konseling kelompok teknik *Role Playing*.

2. Kegunaan penelitian

a. Teoritis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah sumbangan pemikiran ilmiah dan menambah ilmu pengetahuan baru bagi penulis.
- b) Hasil penelitian ini juga dapat memberikan masukan baru bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya serta pengembangan ilmu bimbingan dan konseling pada khususnya.

b. Secara praktis

- a) Melalui penelitian ini diharapkan peserta didik dapat mempunyai sikap tanggung jawab terhadap belajar yang akan bermanfaat untuk kehidupan di masa depan.
- b) Memberikan sumbangan pemikiran, informasi, dan evaluasi bagi guru BK di sekolah dalam rangka pengembangan layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan konseling kelompok teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif.
- c) Penelitian ini memberikan kesempatan dan pengalaman kepada peneliti untuk terjun ke lapangan secara langsung bahwa untuk mengurangi perilaku agresif pada peserta didik dapat dikembangkan melalui layanan *konseling kelompok* teknik *role playing*.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian ini agar penelitian ini lebih jelas dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, diantaranya adalah:

1. Ruang lingkup ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup ilmu bimbingan dan konseling bidang sosial-pribadi.

2. Ruang lingkup objek

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah mengurangi perilaku agresif peserta didik melalui penggunaan layanan *konseling kelompok teknik role playing*.

3. Ruang lingkup subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung.

4. Ruang lingkup wilayah dan waktu

Ruang lingkup wilayah dalam penelitian ini adalah MTs Muhammadiyah Bandar Lampung pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konseling kelompok

1. Pengertian Konseling Kelompok

Konseling merupakan upaya membantu individu melalui proses interaksi yang bersifat pribadi antara konselor dan konseli mampu memahami diri dan lingkungannya, mampu membuat keputusan dan menentukan tujuan berdasarkan nilai-nilai yang diyakininya sehingga konseli merasa bahagia dan efektif.¹ Berdasarkan pendapat di atas konseling merupakan upaya pemberian bantuan antara konselor kepada konseli agar mampu membuat keputusan dan menentukan tujuan berdasarkan nilai-nilai yang diyakininya. Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dapat dilaksanakan dalam berbagai format layanan salah satunya adalah dengan format layanan konseling kelompok.

Konseling kelompok merupakan bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Konseling kelompok bersifat memberi kemudahan bagi pertumbuhan dan perkembangan individu, dalam arti memberi kesempatan, dorongan, juga pengarahan kepada individu-individu yang bersangkutan untuk mengubah sikap dan prilakunya selaras dengan lingkungannya.² Sedangkan menurut Supriatna bahwa Layanan konseling kelompok merupakan upaya bantuan yang di berikan kepada peserta didik dalam rangka memberikan kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Konseling kelompok bersifat pencegahan selain itu konseling kelompok dapat pula bersifat penyembuhan, dan diarahkan kepada pemberian

¹Achmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan Dan Konseing Dalam Berbagai Latar Belakang*, (Bandung: Rafika Aditama, 2007) h. 10

² *Ibid*, h. 24

kemudahan dalam rangka perkembangan dan pertumbuhannya.³ Dan Menurut George M. Gazda dalam buku Winkel mengemukakan konseling kelompok adalah suatu proses antar pribadi yang dinamis, yang terpusat pada pemikiran dan perilaku yang disadari.⁴

Jadi kesimpulan dari konseling kelompok adalah upaya bantuan yang diberikan kepada peserta didik dalam rangka memberikan kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhan peserta didik, konseling kelompok bersifat pencegahan serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Melalui suatu proses antar pribadi yang dinamis, yang terpusat pada pemikiran dan perilaku yang disadari.

2. Tujuan Konseling Kelompok

Tujuan Konseling Kelompok dalam buku Dewa Ketut Sukardi yaitu:

- Melatih anggota kelompok agar berani berbicara dengan orang banyak
- Melatih anggota kelompok dapat bertenggang rasa terhadap teman sebayanya
- Dapat mengembangkan bakat dan minat masing-masing anggota kelompok
- Mengentaskan permasalahan-permasalahan kelompok.⁵

Sedangkan menurut Prayitno secara khusus yaitu fokus layanan konseling kelompok adalah masalah pribadi individu peserta layanan, maka layanan konseling kelompok yang intensif dalam upaya pemecahan masalah tersebut, para peserta memperoleh dua tujuan sekaligus, yaitu:

- Terkembangnya perasaan, pikiran, persepsi, wawancara dan bersosialisasi dan komunikasi.
- Terpecahnya masalah individu yang bersangkutan dan diperolehnya pemecahan masalah tersebut bagi individu lain yang menjadi peserta layanan.⁶

³ Mamat Supriatna, *Bimbingan dan konseling berbasis kompetensi*. (Jakarta: Penerbit Rajawali Pers, 2011) h.104

⁴ Winkel Sriastuti, *Bimbingan Dan Konseling Di Instate Pendidikan*, (Yogyakarta: Penerbit Media Abadi 2004) h. 590

⁵ Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Penerbit Rineka Cipta, 2008) h .68

⁶ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Penerbit Raja Grafindo Persada, 2007,)h.180

Berdasarkan penjelasan di atas bahwasannya tujuan konseling kelompok untuk melatih peserta didik agar berani berbicara dengan orang banyak, bertenggang rasa terhadap teman-teman sebayanya, dapat mengembangkan bakat dan minat masing-masing dan juga dapat melatih untuk pengentasan permasalahan yang sedang dialami melalui dinamika kelompok.

3. Asas-Asas Konseling Kelompok

a. Asas Kerahasiaan

Para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa yang dibahas dalam kelompok, terutama hal-hal yang tidak layak diketahui orang lain.

b. Asas Keterbukaan

Para anggota bebas dan terbuka mengemukakan pendapat, ide, saran, tentang apa saja yang disarankan dan dipikirkannya tanpa adanya rasa malu dan ragu-ragu.

c. Asas Kesukarelaan

Semua anggota dapat menampilkan diri secara spontan tanpa malu atau dipaksa oleh teman lain atau pemimpin kelompok.

d. Asas Kenormatifan

Semua yang dibicarakan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan kebiasaan yang berlaku.⁷

4. Tahapan dalam Konseling Kelompok

Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan konseling kelompok yaitu :

- a. Perencanaan, mencakup kegiatan; (1) membentuk kelompok. Ketentuan membentuk kelompok dalam konseling kelompok antara 8-10 orang (tidak boleh melebihi 10 orang), (2) mengidentifikasi dan meyakinkan klien (siswa) tentang perlunya masalah dibawa kedalam layanan konseling kelompok, (3) menempatkan klien dalam kelompok, (4) menyusun jadwal kegiatan, (5) menetapkan prosedur layanan, (6) menetapkan fasilitas layanan, (7) menyiapkan kelengkapan administrasi.
- b. Pelaksanaan, mencakup kegiatan; (1) mengomunikasikan rencana layanan konseling kelompok, (2) mengomunikasikan kegiatan layanan konseling kelompok, (3) menyelenggarakan layanan konseling kelompok melalui tahap-tahap (a) pembentukan, (b) peralihan, (c) kegiatan dan, (d) pengakhiran.

⁷ Ibid, h.87-93

- c. Evaluasi, mencakup kegiatan; (1) menetapkan materi evaluasi, (2) menetapkan prosedur evaluasi, (3) menyusun instrument evaluasi, (4) mengoptimalkan instrument evaluasi, (5) mengolah aplikasi instrument.
- d. Analisis hasil evaluasi, mencakup kegiatan; (1) menetapkan standar norma atau analisis, (2) melakukan analisis, (3) menafsirkan analisis.
- e. Tindak lanjut, mencakup kegiatan; (1) menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, (2) mengomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak-pihak terkait, (3) melaksanakan rencana tidak lanjut.
- f. Laporan, mencakup kegiatan; (1) menyusun laporan layanan konseling kelompok, (2) menyampaikan laporan kepada kepala sekolah atau madrasah dan kepada pihak-pihak lain yang terkait, (3) mengomunikasikan laporan layanan.⁸

B. Bermain Peran (*Role Playing*)

1. Pengertian *Role Playing*

Role Playing suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayata dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukn lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Role playing (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun social. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilemma pribadi dengan bantuan kelompok.⁹

Dalam pendidikan maupun sosial maka model *role playing* dapat memudahkan individu untuk menganalisis kondisi sosial yang dapat membantu peserta diik

⁸ Ibid .h. 185-186

⁹ Miftahul Huda, M.Pd, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, (Yogyakarta:Penerbit Pustaka Pelajar, 2013)h.115

menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan membantu memecahkan masalah pribadi dengan cara bantuan kelompok.

Dari berbagai metode *role playing* menurut Hamdani metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.¹⁰ Menurut Hamalik bahwa model *role playing* (bermain peran) adalah “model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dengan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”. Selain itu juga bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi social yang menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi.¹¹

Winkel menjelaskan bahwa *role playing* yaitu beberapa orang memegang suatu peranan tertentu dan memainkan suatu adegan pergaulan sosial yang mengandung persoalan yang harus diselesaikan”. Pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa teknik *role playing* merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk memberikan layanan konseling kelompok disekolah dengan cara memerankan perilaku yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial.¹²

Berdasarkan beberapa pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa *role playing* sangat tepat untuk berimajinasi guna memecahkan masalah dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi belajar pada peserta didik dalam bentuk keterlibatan pengalaman yang dirancang oleh konselor dan di dramatisasikan peran tersebut yang berhubungan dengan tingkah laku dan perasaan sehingga peserta didik dapat berperan dalam kelompok.

¹⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung :Penerbit CV Pustaka setia, 2011) h.87

¹¹ Hamalik, *proses belajar mengajar*, (Bandung,:Penerbit Bumi aksara, 2001)h. 214

¹² Supriati “Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Bhineka Karya klego Boyolali” (Tahun 2013)

2. Fungsi Role Playing

Role playing berfungsi sebagai gambaran peristiwa yang terjadi secara nyata kemudian ditunjuk kepada beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita yang berperan sebagai orang lain, maka ia dapat merasakan perasaan orang lain.

Role playing berfungsi untuk:

1. Mengeksplorasi perasaan siswa
2. Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa
3. Mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku
4. Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.¹³

Jadi fungsi dari bermain peran untuk mengeksplorasi perasaan siswa agar melatih peserta didik melakukan berbagai peran sesuai dengan tujuan cerita, supaya peserta didik mudah memahami masalah-masalah sosial, dapat mengembangkan skill dalam memecahkan masalah dan tingkah laku, dan dapat pula merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling menghargai dengan orang lain secara sehat.

¹³ Miftahul Huda, M.Pd, Op cit,h.116

3. Teknik Penerapan Metode *Role Playing*

Agar dapat menjadi model pembelajaran dalam interaksi sosial yang benar benar efektif. Di dalam kelompok memperagakan / menampilkan scenario yang telah disiapkan oleh guru peserta didik mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dimana peserta didik bisa berperan atau memainkan peranan masalah sosial/psikologis. Untuk itu ada Sembilan langkah-langkah melaksanakan role playing:

1. Tahap 1:Pemanasan Suasana kelompok

- 1) Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah.
- 2) Guru menjelaskan masalah
- 3) Guru menafsirkan masalah
- 4) Guru menjelaskan *role playing*

2. Tahap 2:Seleksi Partisipan

- 1) Guru menganalisis peran.
- 2) Guru memilih pemain (Siswa) yang akan melakukan peran.

3. Tahap 3:Pengaturan Setting

- 1) Guru mengatur sesi-sesi peran.
- 2) Guru menegaskan kembali tentang peran.
- 3) Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah.

4. Tahap 4:Persiapan Pemilihan Siswa sebagai Pengamat

- 1) Guru dan siswa memutuskan apa yang akan dibahas.
- 2) Guru member tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa.

5. Tahap 5:Pemeranan

- 1) Guru dan siswa memulai role playing
- 2) Guru dan siswa mengukuhkan role playing
- 3) Guru dan siswa menyudahi role playing

6. Tahap 6:Diskusi dan Evaluasi

- 1) Guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)
- 2) Guru dan siswa mendiskusikan focus-fokus utama.
- 3) Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya.

7. Tahap 7:Pemeranan Kembali

- 1) Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda.
- 2) Guru member masukan atau alternative perilaku dalam langkah selanjutnya.

8. Tahap 8:Diskusi dan Evaluasi

- 1) Dilakukan sebagaimana pada tahap 6

9. Tahap 9:Sharing dan Generalisasi

- 1) Guru dan siswa menghubungkan situasi yang di perankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul.
- 2) Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.¹⁴

4. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

a. Kelebihan *Role playing*

1. Dengan metode role playing peserta didik lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah social sangat berguna bagi mereka
2. Peserta didik bermain peranan sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah mereka
3. Bagi peserta didik dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk akhirnya peserta didik dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya.
4. Dengan bermain peran berkelompok peserta didik akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

¹⁴ Ibid, h. 116-117

b. Kelemahan *Role Playing*

1. Kebanyakan peserta didik hanya bergembira ketika ada yang lucu, kurang memperhatikan substansi materi yang sedang diperankan
2. Bermainperan memakan waktu yang banyak.
3. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak pendidik maupun peserta didik.
4. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

C. Perilaku Agresif

1. Pengertian Perilaku Agresif

Secara umum agresif dapat diartikan sebagai suatu serangan yang dilakukan oleh suatu organisme terhadap organisme lain, objek lain atau bahkan pada dirinya sendiri. sementara pada tingkat manusia masalah agresif sangat kompleks karena adanya peranan perasaan dan proses-proses simbolik. Robert Baron menyatakan bahwa agresif adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Definisi dari Baron ini mencakup empat faktor tingkah laku, yaitu; tujuan untuk melukai atau mencelakakan, individu yang menjadi pelaku, individu yang menjadi korban dan ketidak keinginan sikorban menerima tingkah laku si pelaku.¹⁵

¹⁵ Tri Dayakisni, Hudaniyah, *Psikologi Sosial*, (Malang: UMM Press, 2009,)h. 179.

Myers mengatakan tingkah laku agresif adalah tingkah laku fisik atau verbal untuk melukai orang lain.¹⁶ Menurut Dollar dan Miller, agresif merupakan pelampiasan dan perasaan frustrasi. Menurut Berkowitz, agresif merupakan suatu bentuk perilaku yang mempunyai niat tertentu untuk melukai secara fisik atau psikologis pada diri orang lain. Murray mengatakan bahwa agresif adalah suatu cara untuk mengatasi perlawanan dengan kuat atau menghukum orang lain.¹⁷ Agresif menurut John C.Brigham yang dikutip oleh Fuad Nashori dalam buku Psikologi Sosial Islami “adalah perbuatan yang diniati untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis”.¹⁸

Agresif adalah tingkah laku yang dijalankan oleh individu dengan maksud melukai atau mencelakakan individu lain dengan atau tanpa tujuan tertentu. Murray dan fine mendefinisikan agresif sebagai tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain atau terhadap objek-objek. Menurut Atkinson agresif adalah tingkah laku yang diharapkan untuk merugikan orang lain, perilaku yang dimaksud untuk melukai orang lain (baik secara fisik atau verbal) atau merusak harta benda.

Jadi kesimpulan dari perilaku agresif adalah merupakan tingkah laku yang bertujuan untuk melukai atau mencelakakan orang lain yang mempunyai niat tertentu

¹⁶ Umi Kulsum, M.Pd, Muhammad Jauhar, S.Pd , Pengantar Psikologi Sosial, (Jakarta, : Prestasi Pustaka, 2014,)h. 241

¹⁷ Ibid,h..241

¹⁸ Fuad Nashori, *Psikologi Sosial Islami*, (Bandung : PT Refika Aditama,2008)h..91

dan juga pelampiasan dari perasaan frustrasi untuk mengatasi perlawanan dengan kuat atau menghukum orang lain, secara fisik maupun verbal.

2. Teori-teori Agresif

a. Teori bawaan

1) Teori Naluri

Freud dan suryabrata, dalam teori psikoanalisis klasik mengemukakan bahwa agresifitas adalah satu dari dua naluri dasar manusi.

b. Teori Biologi

Moger dan Sarwono, berpendapat bahwa perilaku agresif ditentukan oleh proses yang terjadi di otak, dan susunan syaraf pusat, demikian pula hormone laki-laki (testoteron) dipercaya sebagai pembawa sifat agresif.

c. Teori belajar sosial

Teori belajar sosial lebih memperhatikan faktor dari tarikan dari luar, Bandura, mengatakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari perilaku agresif dipelajari dari model dalam keluarga dalam lingkungan kebudayaan ata melalui media masa.¹⁹

3. Faktor faktor penyebab perilaku agresif

Menurut Davidoff terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan perilaku agresif, yakni:

a. Faktor biologis.

Ada beberapa faktor biologis yang mempengaruhi perilaku agresif, yaitu faktor gen, faktor system otak, faktor kimia darah

b. Faktor belajar social

Dengan menyaksikan perkelahian dan pembunuhan, meskipun sedikit, pasti akan menimbulkan rangsangan dan memungkinkan untuk meniru model kekerasan tersebut.²⁰

c. Provokasi

Agresif sering terjadi sebagai usaha untuk membalas agresif. Kemungkinan hal semacam ini dilakukan dengan dasar pemikiran bahwa cara bertahan paling baik adalah dengan menyerang. Perlu dicatat bahwa tidak selamanya agresif dan menyerang dalam bentuk fisik, tetapi juga meliputi penyerangan verbal.

d. Kondisi aversif adalah suatu keadaan yang tidak menyenangkan yang ingin dihindari oleh seseorang. Menurut Berkowitz keadaan yang tidak menyenangkan merupakan salah satu faktor penyebab agresif.

¹⁹ Umi kulsum, M.Pd, Mohammad Jauhar, SPd.Op.Cit, h. 255-267

²⁰ Ibid ,245

- e. Isyarat agresif adalah stimulus yang diasosiasikan dengan sumber frustrasi yang menyebabkan agresif.
- f. Kehadiran orang lain
Kehadiran orang, terutama orang diperkirakan agresif berpotensi untuk menumbuhkan agresif. Di asumsikan bahwa kehadiran tersebut akan berpartisipasi ikut agresif.
- g. Karakteristik individu
Berbagai penyebab diluar idividu yang bersangkutan akan sulit mencetus perbuatan agresif tanpa ada faktor dari dalam. Fenomena yang sering terlihat adalah stimulus dari beberapa faktor akan memperkuat potensi dalam diri individu yang kemudian memunculkan perilaku agresif.

Sementara itu menurut sarlito w. sarwono berpendapat bahwa faktor penyebab agresif yaitu:

- a. Sosial
Frustrasi terhambatnya atau tercegahnya upaya mencapai tujuan kerap menjadi penyebab agresif. Agresif tidak selalu muncul karena frustrasi. Provokasi verbal atau fisik adalah salah satu penyebab agresif.
- b. Personal
Pola tingkah laku berdasarkan kepribadian. Orang dengan pola tingkah laku.²¹
- c. Kebudayaan
Kebudayaan dalam lingkungan yang juga ikut andil dalam pengaruh dalam kehidupan kita baik maupun buruknya kebudayaan itu. Ketika kita menyadari bahwa lingkungan juga berperan terhadap tingkah laku maka tidak heran jika muncul ide bahwa salah satu penyebab agresif adalah kebudayaan.
- d. Sumberdaya
Manusia senantiasa ingin memenuhi kebutuhannya. Salah satu pendukung utama kehidupan manusia adalah daya dukung alam. Ketidakmampuan untuk mencukupi kebutuhan tersebut maka timbulah agresif.
- e. Media massa
Media massa sangatlah berpengaruh besar terhadap perilaku agresif. Alasannya karena dengan media massa inilah seseorang dapat terinspirasi dengan apa yang ingin peserta didik lakukan.²²

²¹ Shlley e.Taylor. DKK, *Psikologi Sosial*, (Jakarta:Kencana,2009) h.152

²² Sarlito, W.S Eko.A.M, *Psikologi sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009)h.152

Fuad nashori juga berpendapat bahwa munculnya perilaku agresif berkaitan erat dengan rasa marah yang terjadi dalam diri seseorang. Rasa marah dapat muncul dengan sebab-sebab:

- a) Adanya serangan orang lain contoh :amarah akibat dari serangan atau gangguan yang dilakukan orang lain.
- b) Frustrasi adalah gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Salah satu prinsip dalam psikologi adalah frustrasi cenderung membangkitkan perasaan agresifitas.²³

4. Macam-macam perilaku Agresif

Menurut Myers agresif dibedakan menjadi dua, yaitu

1. Agresif rasa benci atau agresif emosi (hostile aggression)
2. Agresif sebagai sarana untuk mencapai tujuan lain(instrumental aggression).

Jenis agresif yang pertama adalah ungkapan kemarahan yang ditandai dengan emosi yang tinggi. Agresif jenis ini disebut juga sebagai agresif yang keterlaluan. Akibat dari agresif yang keterlaluan, pelaku sudah kehilangan pikiran sehatnya dan pelaku memang tidak peduli jika perbuatannya lebih banyak menimbulkan kerugian dari pada manfaat. Jenis agresif instrumental pada umumnya tidak disertai emosi bahkan antara pelaku dan korban kadang-kadang tidak ada hubungan pribadi. Agresif disini hanya merupakan sarana untuk mencapai tujuan lain. Dengan demikian, kedua jenis agresif itu berbeda karena tujuan yang mendasarinya. Jenis pertama semata-mata untuk melampiaskan emosi, sedangkan jenis kedua dilakukan untuk mencapai tujuan lain.²⁴

5. Ciri-ciri perilaku agresif

Ada beberapa bentuk agresif yang terjadi pada diri peserta didik diantaranya adalah seperti yang dikemukakan oleh Buss yang dikutip oleh Fuad Nashori. Mengklasifikasi perilaku agresif secara lebih lengkap, yaitu perilaku agresif secara fisik atau verbal, secara aktif atau pasif dan secara langsung atau tidak langsung. Tiga

²³ Fuad Nashori, Op,Cit h.102

²⁴ Umi kulsum,Op,Cit h.252-253

klasifikasi tersebut masing-masing akan saling berinteraksi, sehingga akan menghasilkan 8 bentuk perilaku agresif, yaitu:

- a. Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara langsung, Misalnya menusuk, menembak, memukul orang lain.
- b. Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara tidak langsung, maksudnya membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain.
- c. Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak memberikan jalan kepada orang lain.
- d. Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menolak untuk melakukan sesuatu, menolak untuk mengerjakan perintah orang lain.
- e. Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara aktif, misalnya memaki-maki orang lain.
- f. Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menyebarkan gosip tentang orang lain.
- g. Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya meolak untuk berbicara dengan orang lain, menolak untuk menjawab pertanyaan orang lain atau menolak untuk memberikan perhatian pada suatu pembicaraan.
- h. Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak setuju dengan pendapat orang lain, seperti tidak mau mengatakan (memboikot), tidak mau menjawab pertanyaan orang lain.²⁵

6. Dampak perilaku agresif

Dampak perilaku agresif akan berpengaruh terhadap diri anak nya sendiri ataupun orang lain. Dampak bagi dirinya sendiri 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.

²⁵ Fuad Nashori Op, Cit h.100

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fitriana pratiwi pada tahun 2016 yang berjudul menurunkan perilaku agresif melalui bimbingan kelompok teknik Role Play siswa kelas VIII E SMP 10 Salatiga. Hasil penelitian menyimpulkan pada kelompok eksperimen setelah mengikuti bimbingan kelompok teknik role play dengan koefisien Asmp sig (-tailed) sebesar $0,009 < 0,05$ dan terdapat penurunan mean rank kelompok eksperimen dari pretest 8,00 dan posstest sebesar 3,00.²⁶
2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nur'yun,dkk pada tahun 2016 yang berjudul Upaya mengurangi perilaku agresif non verbal dengan menggunakan teknik role playing pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Palu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam data pra tindakan terdapat persentase perilaku agresif nonverbal subjek sebesar 59% selama satu minggu. Setelah dilaksanakan siklus I, persentase perilaku agresif non-verbal berkurang sebesar 47.46%. Sedangkan pada siklus II selama dua minggu pelaksanaan layanan, persentase perilaku agresif non-verbal berkurang sebesar 64.52%.²⁷
3. Pada penelitian 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 bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk mengurangi perilaku agresif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing efektif untuk Didalam penelitian mengurangi perilaku agresif peserta didik dengan F hitung = 46,186 dibandingkan dengan F table = 3, 93 atau F hitung > Ftable, maka dapat dinyatakan ada perbedaan yang signifikan (dengan signifikansi $0,000 < 0,05$).²⁸
4. Pada penelitian yang dilakukan oleh Leny wahyuningsih pada tahun 2013 yang berjudul Penggunaan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*) untuk mengurangi

²⁶ Fitriana pratiwi, *menurunkan perilaku agresif melalui bimbingan kelompok teknik role play siswa kelas VIII E di SMP 10 Salatiga tahun 2016*, tersedia:

http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/9643/2/T1_132012026_Full%20text.pdf

²⁷ NuryunDkk, *Upaya mengurangi perilaku agresif non verbal dengan menggunakan teknik role playing pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Palu tahun 2016*, tersedia: jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKP/article/view/625

²⁸ Supriati, *Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Bhineka Karya Klego Boyolali pada tahun 2016* tersedia: repository.uksw.edu/bitstream/123456789/9643/2/T1_132012026_Full%20text.pdf

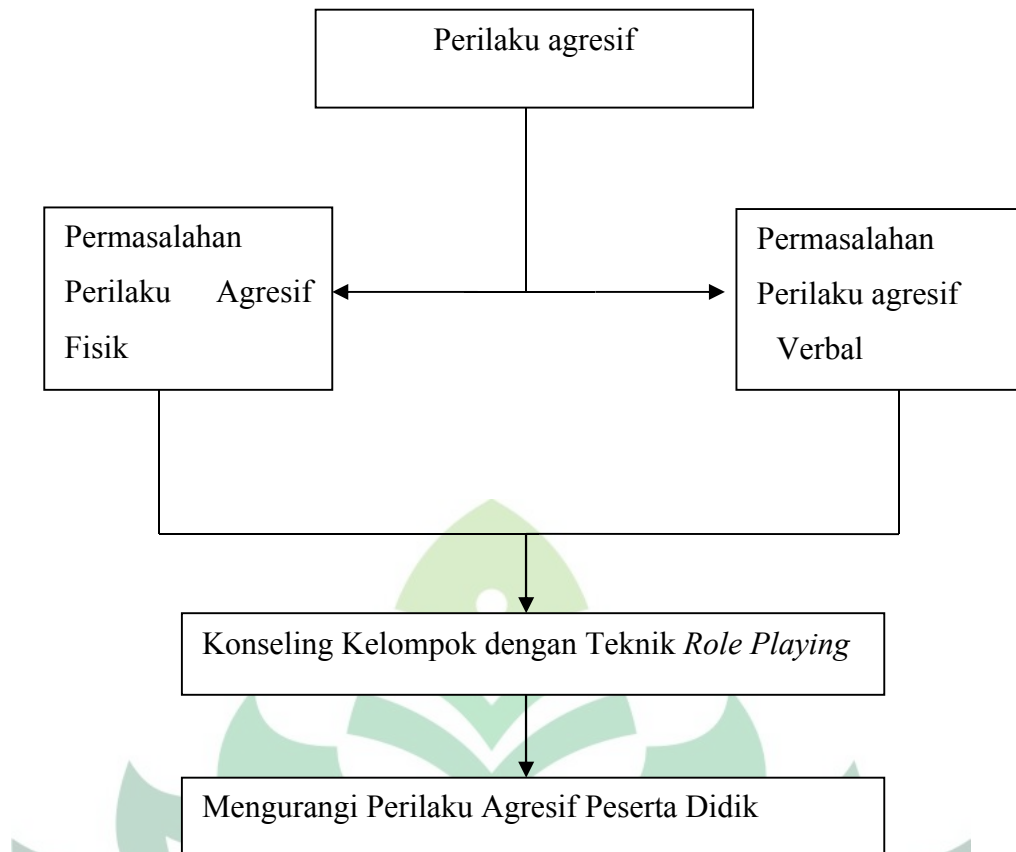
kecenderungan perilaku agresif peserta didik (Penelitian Eksperimen kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Weru. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa program bimbingan konseling dengan teknik bermain peran efektif untuk mengurangi perilaku agresif peserta didik dengan adanya penurunan kecenderungan perilaku agresif.²⁹

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³⁰ Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah konseling *kelompok* teknik *role playing* untuk mengurangi *perilaku agresif* peserta didik, karena penggunaan *konseling kelompok* teknik *role playing* ini dapat membantu peserta didik yang mengalami masalah *perilaku agresif*. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengurangan perilaku agresif dengan menggunakan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing* pada peserta didik MTs Muhammadiyah Bandar Lampung Untuk itu kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:

²⁹ Leny Wahyuningsih, *Penggunaan Teknik Bermain Peran (Role Playing) untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif peserta didik (Penelitian Eksperimen kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Weru pada tahun 2013 tersedia: <http://repository.upi.edu/6453/>*

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Alfabeta, Bandung 2012). h



Gambar 1

Kerangka Berfikir

Peserta didik yang memiliki perilaku agresif akan diberikan *treatment* konseling *kelompok* dengan teknik *role playing* bagi peserta didik yang berperilaku agresif secara verbal dan non verbal diberikan konseling kelompok teknik *role playing* tersebut diharapkan bisa mengurangi perilaku agresif pada peserta didik.

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik.³¹ Hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Yang dimaksud (H_a) adalah menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok. Sementara yang dimaksud (H_0) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel, atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y.³²

Berdasarkan latar belakang masalah, teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Peserta Didik di Kelas VII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung” sedangkan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Layanan konseling kelompok teknik *role playing* efektif dalam mengurangi perilaku agresif pada peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

H_0 : Layanan konseling kelompok teknik *role playing* tidak efektif dalam mengurangi perilaku agresif pada peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

Kriteria pengujian hipotesis untuk uji t yaitu:

Tolak H_0 , jika t hitung $>$ t tabel dan

Terima H_0 , jika t hitung $<$ t tabel

³¹ Sugiyono. Op Cit. h. 64

³² Suharsimi. Op Cit.h. 112-113

Adapun hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ ³³

Keterangan:

μ_1 : Perilaku agresif peserta didik sebelum pemberian *treatment*

μ_2 : Perilaku agresif peserta didik sesudah pemberian *treatment*.



³³ Sugiyono. Op Cit. h 69

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu suatu jenis penelitian ilmiah di mana peneliti memutuskan apa yang akan diteliti dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang spesifik atau sempit, mengumpulkan data-data yang dapat dikuantifikasikan, menganalisis angka-angka tersebut dengan menggunakan statistik dan melakukan penelitian dalam suatu cara yang objektif.¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *pre-eksperimental designs* atau eksperimen.² Di dalam penelitian *pre-eksperimental designs* terdapat tiga jenis desain dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk *One-Group pretest – posttest design*. Bentuk ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan dilakukan secara kelompok yaitu dalam bentuk konseling kelompok.³ Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian One-Group Pretest-Posttest digambarkan sebagai berikut:

$$\boxed{O_1 \times O_2}$$

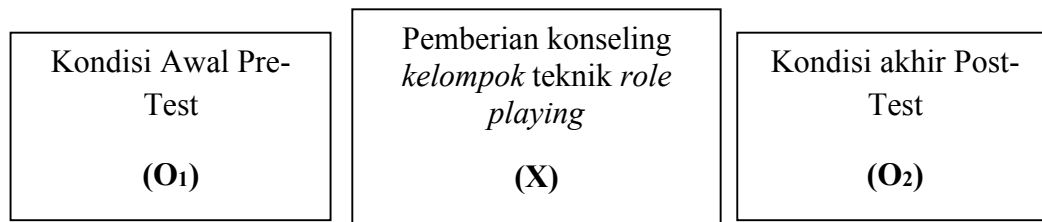
¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, cet. 13, 2011)h.7

² Ibid. h.74

³ Ibid. h.74

Gambar 2
One-Group Pretest – Posttest Design

Adapun gambaran penelitian yang akan dilaksanakan:



Keterangan :

O₁ = Tes awal (*Pretest*)

X = pemberian perlakuan (*Treatment*) kelas eksperimen dengan menggunakan konseling *kelompok teknik role playing*.

O₂ = Tes akhir (*Posttest*)

Untuk memperjelas eksperimen dalam penelitian ini disajikan tahap-tahap rancangan eksperimen yaitu:

1. Melakukan *pretest* yaitu memberikan angket perilaku agresif kepada sampel penelitian sebelum diadakan *treatment* konseling kelompok.
2. Memberikan *treatment* yaitu melakukan konseling kelompok sebanyak 4 kali pertemuan dengan durasi 45 menit.
3. Melakukan *posttest* yaitu memberikan angket perilaku agresif kepada sampel penelitian setelah diadakan *treatment* konseling kelompok.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mencari pengaruh saat sebelum diberikan perlakuan tindakan dan saat sesudah diberikan perlakuan tindakan.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau tentang apa yang akan diteliti. Menurut Hatch dan Farhady, secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut

seseorang yang mempunyai “variasi” antara satu dengan yang lain atau suatu obyek dengan obyek yang lain.⁴ Kerlinger menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*construct*) atau sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda (*different values*). Dengan demikian variabel itu merupakan suatu yang bervariasi. Selanjutnya Kidder menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

a) Jenis Variabel

Berdasarkan penjelasan di atas, maka variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu:

1) Variabel bebas (*Variabel Independen*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

X = Layanan konseling kelompok teknik *role playing*.

2) Variabel terikat (*Variabel Dependen*)

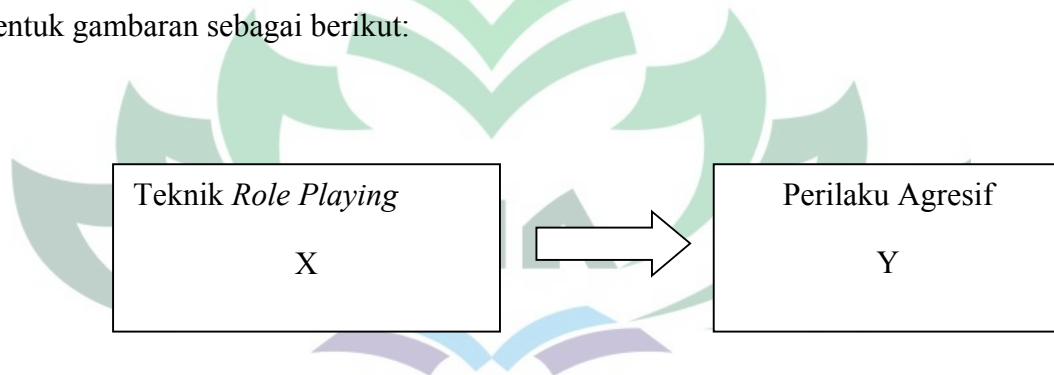
Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, cet. 13, 2011), h. 38.

Y = Perilaku agresif

b) Hubungan antar variabel

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini variabelnya ganda, maka variabel yang satu memiliki hubungan atau pengaruh terhadap variabel lain. Variabel X (bebas) mempunyai pengaruh terhadap variabel Y (terikat). Layanan konseling kelompok teknik *role playing* sebagai variabel bebas diberikan dengan tujuan untuk mengetahui pengurangan perilaku agresif peserta didik. Dengan demikian layanan konseling kelompok teknik *role playing* memberikan pengaruh dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik. Hubungan antara variabel X dan Y dapat dilihat dalam bentuk gambaran sebagai berikut:



Gambar 4
Hubungan antar Variabel

D. Definisi Operasional variable

Definisi operasional variable adalah uraian yang berisi perincian sejumlah indikator yang dapat diamati dan diukur untuk mengidentifikasi variabel atau konsep yang digunakan. Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan pengertian operasional dari variabel-variabel penelitian dan menyamakan persepsi agar terhindar dari kesalahpahaman dalam menafsirkan variabel.

Tabel 1
Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi oprasional	Indikator	Skala Ukur	Hasil Ukur
Variabel (X): <i>Konseling kelompok Teknik Role playing</i>	Salah satu teknik dalam konseling kelompok yang dapat digunakan oleh guru BK dalam menangani masalah yaitu dengan bermain peran yang bertujuan untuk membantu anggota kelompok dalam mengatasi masalah.	-	-	.
Variabel (Y): Perilaku agresif	Agresif merupakan tingkah laku individu yang dapat melukai atau mencelakakan individu lain secara fisik ataupun secara verbal	Indikator perilaku agresif dapat dilihat dari beberapa aspek berikut ini: (1) agresif fisik; dan (2) agresif verbal.	a. sangat tinggi b. tinggi c. sedang d. rendah e. sangat rendah	SS: Sangat setuju ST: Setuju RG: Ragu-ragu TS: Tidak setuju STS: sangat tidak setuju

E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas sampel yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh peserta didik kelas VII A di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. Berikut ini pengelompokannya :

Tabel 2
Populasi Penelitian

No	Kelas VII	Jumlah peserta didik
1	Laki-laki	17
2	Perempuan	14
	Jumlah	31

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶ Berdasarkan teknik pengambilan sampel dengan simple random sampling, sehingga ditarik kesimpulan yang terpilih adalah 12 peserta didik dari jumlah populasi 31 peserta didik

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan Simple Random Sampling. Simple random sampling adalah teknik untuk menentukan sampel dari

⁵ *Ibid* . hal 80

⁶ *Ibid*, h 81

populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu.⁷

F. Teknik Pengumpulan data

1. Angket (Kuesioner)

Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka.⁸ Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengurangan dari perilaku agresif peserta didik kelas VII A MTs Muhammadiyah Bandar Lampung.

Tabel 3
Penskoran Item

Jenis Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	Sangat setuju (SS)	Sejutu (S)	Ragu-ragu (RG)	Tidak setuju (TS)	Sangat tidak setuju (STS)
<i>Favorable</i> (Pernyataan Positif)	5	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i> (Pernyataan Negatif)	1	2	3	4	5

⁷ Ibid, h.124

⁸ Ibid, h 199.

Penilaian konseling kelompok teknik *role playing* dan perilaku agresif peserta didik dalam penelitian ini menggunakan rentang skor 1-5 dengan banyaknya item 25 item. Menurut Eko dalam aturan pemberian skor dan klasifikasi hasil penilaian adalah sebagai berikut:

- a. Skor pernyataan negatif kebalikan dari pernyataan positif
- b. Jumlah skor tertinggi ideal = jumlah pernyataan atau aspek x jumlah pilihan
- c. Skor akhir = (jumlah skor yang diperoleh : skor tertinggi ideal) x jumlah kelas interval
- d. Jumlah kelas interval = skala hasil penilaian. Artinya kalau penilaian menggunakan skala 5, hasil penilaian di klasifikasikan menjadi 5 kelas interval ; dan
- e. Penentuan jarak interval (J_i) diperoleh dengan rumus:

$$J_i = (t - r) / J_k$$

Keterangan :

- t = skor tertinggi ideal dalam skala
r = skor terendah ideal dalam skala
Jk = Jumlah kelas interval.⁹

Berdasarkan pendapat Eko, maka interval kriteria dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Skor tertinggi : 5 x 31 = 155
- b. Skor terendah : 1 x 31 = 31
- c. Jarak interval : 155 : 3 = 51

⁹ Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014) h.144

Berdasarkan keterangan tersebut maka kriteria perilaku agresif peserta didik adalah sebagai berikut :

Table 4
Kriteria Perilaku Agresif

Interval	Kategori	Kriteria
104-155	Tinggi	Peserta didik yang masuk dalam kategori sangat tinggi telah menunjukkan perilaku agresif yang ditandai dengan: (a)selalu mengajak teman-temannya untuk berkelahi;(b)Selalu memukul dan menendang-nendang teman-teman yang lain; (c) berkelahi dengan anak sekolah lain.
52-103	Sedang	Peserta didik yang masuk dalam kategori sedang , telah menunjukan perilaku agresif namun tidak konsisiten dilakukan yang ditandai dengan: (a) peserta didik yang selalu mengganggu orang lain (b)peserta didik mengambil barang orang tanpa izin
0-51	Rendah	Peserta didik yang masuk dalam kategori sangat rendah tidak menunjukkan kemampuan dan kesadaran terhadap perilaku agresif, yang ditandai dengan: (a) peserta didik mengalami penurunan dalam melakukan perilaku agresif.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda,

dan sebagainya.¹⁰ Yang digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan perilaku agresif peserta didik dan data-data yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian dokumentasi ini didapat dari waka kesiswaan kelas VII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung yaitu data peserta didik yang memiliki perilaku agresif tinggi.

3. Wawancara

Metode wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit.¹¹ Wawancara atau interview adalah mengumpulkan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan lisan untuk dijawab secara lisan pula.¹² Ada juga pendapat yang menyatakan bahwa wawancara adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data dilakukan dengan cara Tanya jawab oleh dua orang atau lebih. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan penjelasan akurat, jelas, dan bersifat fakta, baik dari siswa yang bersangkutan maupun disekelilingnya.¹³

Wawancara dapat dilakukan dengan terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Metode yang digunakan penelitian yaitu wawancara tidak terstruktur untuk menanyakan apa saja tetapi tetap terperinci dalam berlangsungnya wawancara, agar

¹⁰ Suharsimi Arikanto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 274

¹¹ *Ibid.* h 188

¹² S. Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta , 2004), h. 65

¹³ Anas Salahudin, *Bimbingan & Konseling*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), h. 145

memperoleh informasi perilaku agresif dari guru maupun peserta didik di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung kelas VII Tahun Pelajaran 2017/2018.

4. Observasi

Observasi yaitu suatu cara untuk mengumpulkan data yang diinginkan dengan mengadakan pengamatan secara langsung. Observasi ini diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antara aspek dalam fenomena tersebut. Melalui observasi peneliti dapat mengamati, memperhatikan serta melihat fenomena yang terjadi dalam kenyataan yang lebih detail terkait subjek yang diteliti. Supaya memperoleh data perilaku agresif peserta didik di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung kelas VII Tahun Pelajaran 2017/2018

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Pengembangan Kisi-kisi Instrumen

Instrumen ini berisi pernyataan-pernyataan tentang perilaku agresif merujuk pada perasaan dan perilaku menghargai sampai menghormati aturan sekolah. Agar data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan dan dapat menunjang tujuan penelitian, maka alat pengumpul data menggunakan angket skala likert. Dengan jumlah item pertanyaan yang harus di jawab peserta didik sebanyak 31 item. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu data tentang berapa banyak siswa yang mengalami perilaku agresif di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung.

Dasar teori pengembangan instrument ditinjau dari pengertian dan indikator perilaku agresif. Dalam definisi Agresif menurut Buss mengklasifikasi perilaku agresif secara fisik atau verbal, secara aktif atau pasif dan secara langsung atau tidak langsung.¹⁴

Definisi tersebut mengandung indikator sebagai berikut: (1) cenderung ingin menyerang fisik atau verbal (2) situasi yang mengecewakan, (3)menghalangi atau menghambat, dan (4) melukai perasaan orang lain. Adapun kisi-kisi instrument, kisi-kisinya sebagai berikut:

Tabel 5
Kisi kisi instrumen Perilaku agresif

No	Variabel	indikator	Deskriptor	No Item	
				Positif (+)	Negatif (-)
1.	Perilaku Agresif	Agresif Fisik	1. Memukul dan berkelahi dengan orang lain	1,2,3,4	5,6,7
			2. Membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain.	8	9,10
			3. Menolak untuk melakukan sesuatu	11	12

¹⁴ Fuad nashori, Psikologi Sosial Islami, (Bandung : PT Refika Aditama, 2008), h.100

2.		Agresif Verbal	1. Memaki-maki orang lain	13,14	15,16,17,18
			2. Menyebar gosip orang lain	19,20,21	22,23,24
			3. Menolak untuk berbicara dengan orang lain	25	26,27
			4. Tidak setuju dengan pendapat orang lain.	28,29	30,31

5. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument.¹⁵ Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur oleh peneliti dan mempunyai validitas tinggi serta dapat mengungkap data dari variabel yang akan diteliti.

Analisis instrumen dilakukan dengan cara mengorelasi, apabila korelasi sebesar 0,3 keatas maka suatu butir instrumen memiliki validitas yang baik. Pengujian validitas

¹⁵ Sugiyono, *Op-Cit* h 121.

angket dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS for windows release 17*.

b. Reliabilitas

Reliabilitas sebagai alat ukur yang dimaksudkan untuk mengetahui sejumlah kebenaran alat ukur tersebut sesuai dan cocok untuk digunakan sebagai alat ukur. Teknik uji yang digunakan adalah rumus alpha. agar instrument yang digunakan sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Azwar, ukuran alpha dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Nilai alpha cronbach 0,00 s/d 0,20 berarti kurang reliabel
- b. Nilai alpha cronbach 0,21 s/d 0,40 berarti agak reliabel
- c. Nilai alpha cronbach 0,41 s/d 0,60 berarti cukup reliabel
- d. Nilai alpha cronbach 0,61 s/d 0,80 berarti reliabel
- e. Nilai alpha cronbach 0,81 s/d 1,00 berarti sangat reliabel¹⁶

Dari uji reabilitas menggunakan bantuan program SPSS versi 17 *for windows*, diperoleh hasil nilai *alpha cronbach* 0,798 (data terlampir) Hal ini berarti instrument tersebut memiliki ukuran sangat reliabel.

H. Teknik dan Pengolahan Analisis Data

Analisis data hasil penelitian dilakukan melalui 2 tahap utama yaitu pengolahan data dan analisis data.

¹⁶ Azwar, S, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 1998, hal.62

1. Teknik Pengolahan data

Menurut Notoadmojo setelah data-data terkumpul, dapat dilakukan pengolahan data dengan menggunakan *editing*, *coding*, *procesing*, dan *cleaning*.

a. *Editing*

Editing adalah pengecekan atau pengoreksian data yang telah dikumpulkan, karena kemungkinan data yang masuk (*raw data*) atau data terkumpul itu tidak logis dan meragukan. Tujuan *editing* adalah untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan di lapangan dan bersifat koreksi. Pada kesempatan ini, kekurangan data atau kesalahan data dapat dilengkapi atau diperbaiki baik dengan pengumpulan data ulang ataupun dengan interpolasi (penyisipan).

b. *Coding*

Coding adalah pemberian/pembuatan kode-kode pada tiap-tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama. kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka/huruf-huruf yang memberikan petunjuk, atau identitas pada suatu informasi atau data yang akan dianalisis.

c. *Processing*

Pada tahap ini data yang terisi secara lengkap dan telah melewati proses pengkodean maka akan dilakukan pemrosesan data dengan memasukkan data dari seluruh skala yang terkumpul kedalam program *SPSS*.

d. *Cleaning*

Cleaning merupakan pengecekan kembali data yang sudah dientri apakah ada kesalahan atau tidak.¹⁷

2. Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.¹⁸

Untuk mengetahui keberhasilan eksperimen, adanya peningkatan pengurangan perilaku agresif peserta didik dapat digunakan rumus uji t atau *t-test sprated varians*

¹⁷ Sugiyono, *Op.Cit*, h 85.

¹⁸ M. Iqbal Hasan, M.M, *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, Bogor, Ghalia Indonesia, 2002. h 97

yang digunakan untuk menguji hipotesis kompratif dua sampel independen. Analisis data ini menggunakan bantuan program *SPSS (Statistical Product and service solution) versi 17*. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

Symbol	Keterangan	Symbol	Keterangan
X ₁	Rata-rata Sampel 1	S ₁ ²	Varians total kelompok 1
X ₂	Rata-rata sampel 1	S ₂ ²	Varians total kelompok 2
n ₁	Banyaknya sample kelompok 1		
n ₂	Banyaknya sampel kelompok 2. ¹⁹		

¹⁹ Ibid, h. 197

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018 pada bulan November 2017, yang sesuai dengan jadwal yang telah disepakati dengan sasaran/subjek penelitian. Hasil penelitian diperoleh melalui penyebaran angket yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai profil/gambaran perilaku agresif peserta didik dan sekaligus sebagai dasar penyesuaian isi teknik *Role Playing* dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik. Hasil penyebaran angket dijadikan analisis awal untuk perumusan program konseling kelompok *Role playing* dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik yang kemudian diuji cobakan guna memperoleh pengurangan. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A MTs Muhammadiyah Bandar Lampung yang berjumlah 12 (dua belas) peserta didik. Hasil penelitian terdiri dari profil/gambaran perilaku agresif, hasil rumusan teknik *role playing* dan hasil uji pengurangan konseling kelompok teknik *role playing*.

1. Gambaran Umum Perilaku agresif Peserta Didik

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil *role playing* dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung. Perilaku agresif tentunya akan mengganggu proses kegiatan pembelajaran peserta didik di lingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Peserta didik yang mengalami perilaku

agresif seperti, Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara langsung, Misalnya memukul orang lain, Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara tidak langsung, maksudnya membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain. Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak memberikan jalan kepada orang lain, Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menolak untuk melakukan sesuatu, menolak untuk mengerjakan perintah orang lain. Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara aktif, misalnya memaki-maki orang lain. Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menyebar gossip tentang orang lain. Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya meolak untuk berbicara dengan orang lain, menolak untuk menjawab pertanyaan orang lain atau menolak untuk memberikan perhatian pada suatu pembicaraan. Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak setuju dengan pendapat orang lain, seperti tidak mau mengatakan (memboikot), tidak mau menjawab pertanyaan orang lain.

Ketika perilaku agresif peserta didik tinggi maka tingkat permasalahannya juga akan tinggi, Peserta didik yang memiliki Perilaku kurang baik atau berperilaku agresif harus diberikan penanganan lebih lanjut agar bisa bersosial yang memiliki rasa cinta damai dalam perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadirannya saat di sekolah dirumah ataupun dilingkungan sekitarnya.. Oleh karena itu dalam menangani permasalahan perilaku agresif pada peserta didik, peneliti menggunakan teknik *role playing* dengan menerapkan layanan konseling kelompok pada kelas VII A. Pengambilan sampel pada penelitian ini

dilakukan melalui random sampling kepada peserta didik di kelas VII A. Dari hasil tersebut didapatkan 12 peserta didik yang akan menjadi sampel.

Berikut disajikan hasil pretest 12 sampel peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 6

Hasil Pretest perilaku agresif Peserta Didik

No	Peserta Didik	Hasil <i>Pre-test</i>	Keterangan
1	SJ	111	Tinggi
2	IW	108	Tinggi
3	NAP	115	Tinggi
4	FTG	116	Tinggi
5	RM	130	Tinggi
6	SA	110	Tinggi
7	BP	120	Tinggi
8	IA	121	Tinggi
9	FEP	113	Tinggi
10	DDA	109	Tinggi
11	AJ	112	Tinggi
12	MHR	111	Tinggi

Setelah menganalisis data *pretest* peserta didik tabel diatas peneliti selanjutnya memberikan lembar responden kepada peserta didik, serta menentukan jadwal

pertemuan konseling. Pelaksanaan konseling kelompok teknik *role playing* dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2017 sampai tanggal 30 November 2017 dengan dilaksanakan pada tanggal tersebut.

2. Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Peserta Didik

a. Pelaksanaan Layanan Konseling Kelompok

Langkah pertama sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu peneliti mencatat daftar nama peserta didik kelas VII yang akan di jadikan populasi dalam penelitian. Setelah itu peneliti mencari data peserta didik yang memiliki perilaku agresif peserta didik dengan memilih secara random peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung. Kemudian peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik yang telah terpilih untuk menjadi sampel. Sebelum memberikan angket tersebut peneliti memberikan penjelasan tentang apa yang harus dikerjakan dan tujuan dari pengisian angket tersebut. Hasil dari pelaksanaan *Prestest* dapat dikatakan cukup lancar, hal ini dapat dilihat dari kesediaan peserta didik dalam memberikan informasi terkait perilaku agresif peserta didik yang terdapat dalam item pernyataan angket sesuai dengan petunjuk pengisian. Penyebaran angket pretest ini dilaksanakan pada tanggal 2 November 2017.

Deskripsi proses pelaksanaan teknik *role playing* dilakukan dengan memaparkan hasil pengamatan selama proses penelitian. Berikut peneliti paparkan jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian:

Tabel 8**Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian**

NO	Hari/Tanggal	Waktu	Kelas	Kegiatan
1	Selasa, 31 Oktober 2017	09.00 WIB		Mengunjungi sekolah untuk mengajukan permohonan mengadakan penelitian kepada kepala sekolah.
2	Kamis, 2 November 2017	09.30 WIB	VII	Survey kelas, dilanjutkan dengan <i>pretest</i> .
3	Kamis, 9 November 2017	02.00 WIB	VII	Penentuan sampel, dilanjutkan mengisi lembar persetujuan responden
4	Senin, 13 November 2017	01.00 WIB	VII	Pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> (Pertemuan 1)
5	Rabu, 15 November 2017	01.00 WIB	VII	Pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> (Pertemuan 2)

6	Senin,20 November 2017	01.00 WIB	VII	Pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> (Pertemuan 3)
7	Kamis, 23 November 2017	02.00 WIB	VII	Pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> (Pertemuan 4)
8	Kamis, 28 November 2017	01.00 WIB	VII	Pemberian <i>posttest</i>

Adapun tahap-tahap pelaksanaan konseling teknik *role playing* sebagai berikut:

1. Pertemuan pertama

Dilaksanakan pada hari Senin 13 November 2017 pukul 01.00 WIB. Konselor mengecek kehadiran peserta konseling. Peserta didik yang hadir adalah 12. Peneliti menyebutkan nama sesi yang akan dilaksanakan, yaitu dengan topik “Berteman yuk” menjelaskan tujuan kegiatan yaitu mampu memberikan penjelasan sederhana. Selain itu tujuan di dalam sesi ini adalah mengurangi perilaku agresif peserta didik.

Kegiatan konseling kelompok ini diawali dengan mengucapkan salam pembuka kepada anggota kelompok. Menjelaskan maksud dan tujuan dari kegiatan konseling

kelompok, menjelaskan tentang *role playing*. Serta menjelaskan tatacara pelaksanaan, asas-asas dalam konseling kelompok dan menyampaikan kesepakatan waktu. Anggota kelompok diberikan kesempatan untuk bertanya kepada pemimpin kelompok, kemudian dilanjutkan perkenalan antar anggota kelompok.

Pada tahap peralihan, peneliti menyiapkan anggota kelompok untuk masuk dalam kegiatan inti. Kemudian peneliti memilih beberapa pemain dari anggota kelompok yang mampu membawakannya dengan baik dan mau melakukan *role playing* yang akan di laksanakan. Kemudian peneliti memberikan pengarahan kepada para pemain untuk memahami peran yang akan di mainkan, karena ini penting bagi pemain untuk dapat memainkan perannya pada saat yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang diinginkannya, pengarahan diperlukan untuk memberitahukan tanggung jawab mereka sebagai pemain. Kemudian setelah pemain diberi arahan lalu para pemain di berikan waktu untuk membaca dan memahami perannya sesuai dengan teks *role playing* yang di berikan oleh peneliti.

Para anggota yang lainnya yang tidak ikut memerankan *role playing* diminta oleh peneliti memperhatikan *role playing* yang di perankan oleh teman-teman nya, dan peneliti meminta peran anggota kelompok agar aktif dalam memberikan pendapat. Ketika kegiatan berakhir, peneliti memberikan kesimpulan dari pertemuan yang dilakukan dan memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya. Kemudian peneliti memberikan lembar kerja untuk para anggota tentang kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan pertama ini. Selanjutnya pemimpin kelompok menanyakan pesan dan kesan kepada anggota

kelompok setelah mengikuti kegiatan ini dan menyepakati waktu untuk pertemuan selanjutnya. Kemudian kegiatan konseling kelompok diakhiri dengan membaca doa dan salam penutup.

2. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua di laksanakan pada hari rabu tanggal 15 November pukul 01.00. Peneliti segera membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terimakasih atas kesediaannya menjadi responden lalu Peneliti memimpin do'a. Setelah membaca doa peneliti menyampaikan kesepakatan waktu yang akan di laksanakan, Peneliti Menjelaskan kembali kegiatan konseling kelompok teknik role playing, Mengkondisikan anggota kelompok agar siap melanjutkan ketahap berikutnya, Menanyakan kesepakatan anggota kelompok untuk kegiatan lebih lanjut. Mengulas kembali mengenai pertemuan sebelumnya, Memberikan penjelasan mengenai topik yang akan dibahas, Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya, Peneliti menerangkan tugas kelompok penonton dengan mengobservasi atau mengamati jalannya *Role playing*. Pelaksanaan *role playing*, peserta didik yang memainkan *role playing* tentang topic "Peduli teman" yang laksanakan di dalam kelas yang jalan ceritanya sesuai dengan naskah *role playing* yang sudah di berikan oleh peneliti. Peserta didik yang menjadi kelompok penonton mengevaluasi jalannya *role playing* meliputi cara pemain membawakan perannya, cara pemecahan masalah nya, dan kesan pemain dalam memainkan perannya. Ketika kegiatan berakhir peneliti menanyakan dan menyimpulkan dari topik yang dibahas dengan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan seperti Pemahaman yang sudah diperoleh anggota kelompok, Perasaan yang dialami selama kegiatan berlangsung. Kesan yang diperoleh selama kegiatan Serta Membahas dan menanyakan tindak lanjut kegiatan *role playing* Peneliti menyampaikan jadwal pertemuan berikutnya. Konselor menutup kegiatan dengan do'a dan mengucapkan salam.

3. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin tanggal 20 november pukul 01.00 WIB, dan diawali dengan salam pembuka dan berdoa oleh peneliti. Peneliti menanyakan kabar dan memberikan semangat pada anggota kelompok. Peneliti mengulas kembali kegiatan konseling kelompok pertemuan sebelumnya. Selanjutnya, peneliti menjelaskan mengenai tema pada pertemuan kali ini yaitu dengan topic “mengendalikan diri”. Kemudian peneliti memilih beberapa pemain dari anggota kelompok yang mampu membawakannya dengan baik dan mau melakukan untuk memerankan *role playing* yang akan di laksanakan. Kemudian peneliti memberikan pengarahan kepada para pemain untuk memahami peran yang akan di mainkan, karena ini penting bagi pemain untuk dapat memainkan perannya pada saat yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang diinginkannya, pengarahan diperlukan untuk memberitahukan tanggung jawab mereka sebagai pemain. Kemudian setelah pemain diberi arahan lalu para pemain di berikan waktu untuk membaca dan memahami perannya sesuai dengan teks *role playing* yang di berikan oleh peneliti.

Para anggota yang lainnya yang tidak ikut memerankan *role playing* diminta oleh peneliti memperhatikan *role playing* yang di perankan oleh teman-teman nya, dan peneliti meminta peran anggota kelompok agar aktif dalam memberikan pendapat. Ketika kegiatan berakhir, peneliti memberikan kesimpulan dari pertemuan yang dilakukan dan memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya. Selanjutnya pemimpin kelompok menanyakan pesan dan kesan kepada anggota kelompok setelah mengikuti kegiatan ini dan

menyepakati waktu untuk pertemuan selanjutnya. Kemudian kegiatan konseling kelompok diakhiri dengan membaca doa dan salam penutup.

4. Pertemuan keempat

Dilaksanakan pada hari Kamis 23 November 2017 pukul 02.00 WIB. Kegiatan konseling kelompok dibuka dengan mengucapkan salam dan menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terima kasih atas kesediannya menjadi responden lalu memimpin do'a dan bertanya kepada anggota kelompok tentang manfaat yang di dapatkan setelah menjalani program ini dengan meminta saran atau kritik mengenai sesi konseling ini atau saya sendiri selaku peneliti.

Lalu menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya, Peneliti menerangkan tugas kelompok penonton yaitu mengobservasi atau mengamati jalannya *Role playing*, Pelaksanaan *role playing*, peserta didik yang memainkan *role playing* tentang topik “tanggung jawab” di dalam kelas yang jalan ceritanya sesuai dengan naskah *role playing* yang sudah di berikan oleh peneliti. Peserta didik yang menjadi kelompok penonton mengevaluasi jalannya *role playing* meliputi cara pemain membawakan perannya, cara pemecahan masalah nya, dan kesan pemain dalam memainkan perannya. Memberikan apresiasi kepada anggota kelompok terhadap keberhasilan-keberhasilan yang sudah di capai mereka selama mengikuti intervensi. Peneliti memberitahu bahwa sesi konseling akan segera berakhir dengan mengucapkan terima kasih telah menjadi responden dalam penelitian ini. Lalu Peneliti menutup kegiatan dengan mengucapkan salam.

Setelah dilakukan layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* didapatkan hasil *Posttest*, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 8

Hasil Posttest Perilaku Agresif Peserta Didik

No	Peserta Didik	Skor	Keterangan
1	SJ	92	Sedang
2	IW	81	Sedang
3	NAP	88	Sedang
4	FTG	70	Sedang
5	RM	81	Sedang
6	SA	79	Sedang
7	BP	74	Sedang
8	IA	82	Sedang
9	FEP	68	Sedang
10	DDA	77	Sedang
11	AJ	76	Sedang
12	MHR	78	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* pada peserta didik kelas VII Mts Muhammadiyah Bandar Lampung, sehingga menghasilkan perubahan skor pada peserta didik yang mengalami perilaku agresif. Dapat dilihat dari perolehan skor pada tabel jadi dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* efektif dalam mengurangi perilaku agresif

peserta didik, peserta didik sudah mengalami perubahan yang lebih baik dari sebelum diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

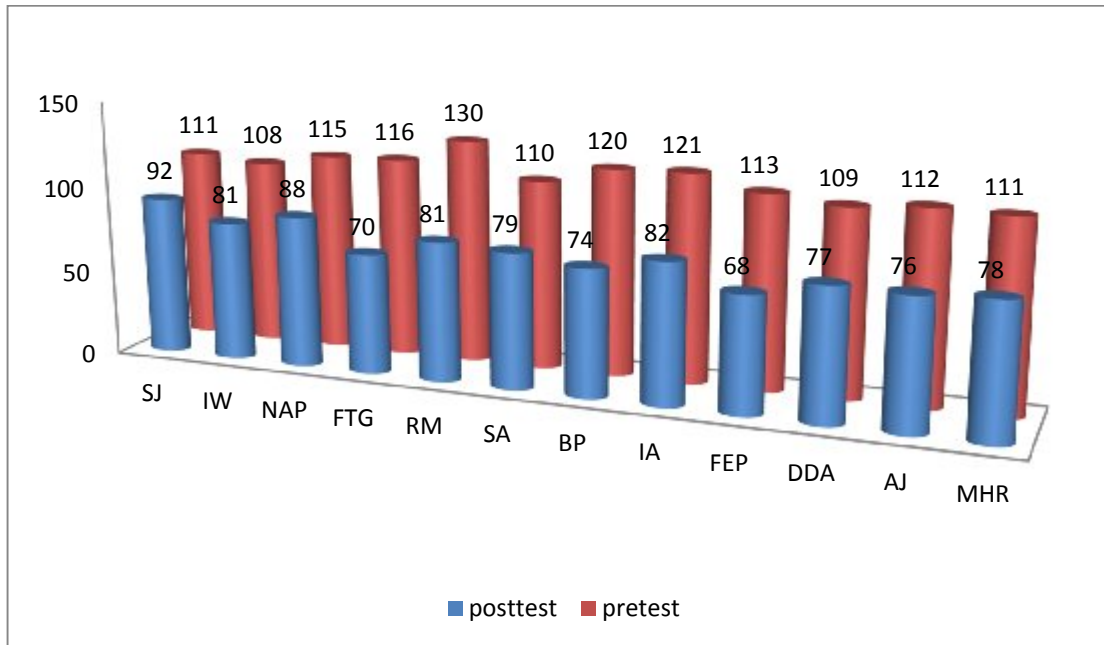
Setelah dilakukan layanan konseling kelompok, didapatkan hasil Pretest, Posttest dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9
Deskripsi Data Pretest, Posttest, Score Pengurangan

No	Peserta Didik	Pre test	Post test	Score
1	SJ	111	92	19
2	IW	108	81	27
3	NAP	115	88	27
4	FTG	116	70	46
5	RM	130	81	49
6	SA	110	79	31
7	BP	120	74	46
8	IA	121	82	39
9	FEP	113	68	45
10	DDA	109	77	32
11	AJ	112	76	36
12	MHR	111	78	33
		$\Sigma = 1376$	$\Sigma = 946$	$\Sigma d = 430$

	$X_1 = 1376/12$	$X_2 = 946/12$	$Md = \sum d/N$
Rata-rata	114,7	78,8	35,8

Berdasarkan hasil perhitungan Pretest 12 (dua belas) sampel tersebut didapatkan hasil rata-rata skor perilaku agresif peserta didik dengan nilai 114,7. Setelah dilakukan konseling kelompok dengan teknik *role playing* skor rata-rata berkurang menjadi 78,8 dengan skor pengurangan 35,8. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat terlihat bahwa teknik *role playing* efektif dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung. Maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki perilaku agresif tinggi telah mendapat pengurangan dilihat dari skor pengurangan setelah diberikan layanan konseling *role playing*.



Gambar 5

Grafik pretest-posttest

Berdasarkan hasil grafik diatas dapat dilihat pengukuran hasil pretest (batang merah) dan posttest (batang biru) sebelum dilakukan dan setelah dilakukan konseling dengan skor pengurangan adalah 35,8 dengan 12 peserta didik dari kategori rendah menjadi kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok teknik role playing efektif dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik.

2. Persyaratan Melakukan Uji-t Paired Sample T-Test

Uji Paired Sample t-test adalah uji perbedaan rata-rata dua sample berpasangan atau uji paired sample t-test digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan *Mean* untuk dua sampel bebas (Independen) yang berpasangan. Adapun yang dimaksud dengan berpasangan adalah data pada sample kedua merupakan perubahan /

perbedaan dari data sample pertama atau dengan kata lain sebuah sample dan subjek sama mengalami dua perlakuan.

Analisis dalam uji Paired Sample t-test melibatkan dua pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu, apabila suatu perlakuan tidak memberi pengaruh maka perbedaan rata-rata adalah NOL. Melakukan uji t Paired Sample t-test diperlukan data berskala interval atau rasio yang dalam SPSS disebut dengan Scale dan pengujian terhadap sample tersebut dilakukan 2 kali (sebelum, sesudah perlakuan) dalam kurun waktu yang berbeda.

Adapun dasar penggunaan uji-t Paired Sample t-test ialah observasi/penelitian untuk masing-masing data, perbedaan rata-rata harus berdistribusi normal. Seperti halnya uji statistic parametrik lainnya, uji Paired Sample t-test menggunakan persyaratan data yang digunakan harus berdistribusi normal. Uji normalitas bisa dilakukan dengan melihat nilai Score atau Skewness, Kolmogorov Smirnov dan lain sebagainya.

Untuk penelitian kali ini peneliti melakukan uji normalitas dengan melihat nilai Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah subjek kurang dari 50. Dasar pengambilan keputusan adalah berdasarkan probabilitas $> 0,05^1$. Jika didapatkan hasil dari uji normalitas di atas probabilitas atau $P > 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa sample berdistribusi Normal. Berikut peneliti paparkan hasil uji normalitas dengan melihat nilai Shapiro-Wilk .

¹Novalia, *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Anugrah utama raharja, 2013 hal 61

Tabel 10

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

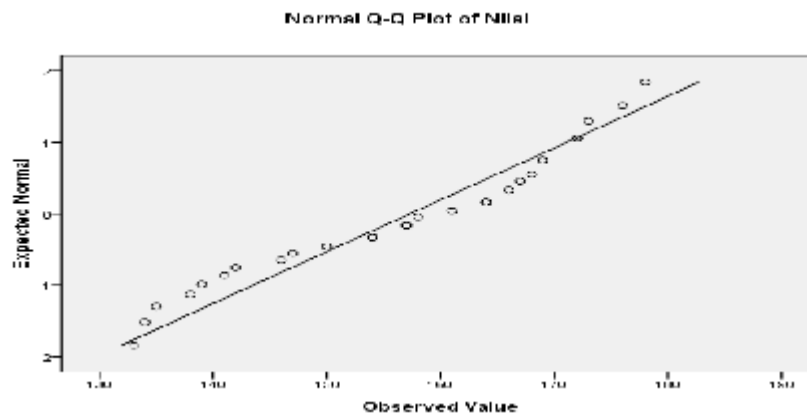
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.187	12	.200 [*]	.869	12	.064
posttest	.154	12	.200 [*]	.970	12	.915

a. Lilliefors Significance Correction

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

Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai sig Shapiro-Wilk adalah lebih besar dari nilai probabilitas 0,05. Maka dapat di simpulkan bahwa sample pada penelitian ini berdistribusi normal. Berikut peneliti tampilkan grafik normalitas.

Gambar 5 Grafik Normalitas



b. Uji mengurangi perilaku agresif peserta didik Melalui Konseling Kelompok Teknik *Role Playing* Peserta Didik Kelas VII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung

Mengurangi perilaku agresif melalui konseling kelompok teknik *role playing* peserta didik dapat dilihat dari gain score sebelum dan sesudah pelaksanaan konseling kelompok. Sebelum dilakukan perbandingan score terlebih dahulu dilakukan uji t untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik.

a. Uji teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik secara keseluruhan Hipotesis yang dianjurkan dalam penelitian ini adalah :

H_a: Konseling kelompok teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku agresif peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung .

H_o: Konseling kelompok teknik *role playing* tidak dapat mengurangi perilaku agresif peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung.

Untuk mengetahui apakah konseling kelompok teknik *role playing* berpengaruh terhadap perilaku agresif peserta didik dan seberapa besar skor perilaku agresif sebelum diberikan layanan konseling kelompok dan setelah diberikan layanan konseling kelompok dilakukan dengan menggunakan rumus analisis data *t-test*, dengan nilai distribusi yang ditentukan yaitu derajat kebebasan (df) $N-1=15-1=14$ dengan taraf signifikan (α) 0,5. Adapun hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

H_o : $\mu_1 = \mu_0$

H_a : $\mu_1 \neq \mu_0$

Berdasarkan hasil uji t *paired samples t-test*, konseling kelompok teknik *Role playing* dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik, penghitungan perilaku agresif peserta didik dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 17 for windows reliase*, di dapat hasil sebagai berikut :

Tabel 11

Hasil Uji t *Paired Samples T-Test*

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig.	
					95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	35.8333	9.34037	2.69633	29.89875	41.76792	13.290	11	.000

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa t adalah 13.290 *mean* 35.83333, kemudian t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13.290 > 1.796$), dengan demikian perilaku agresif peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung mengalami perubahan setelah diberikan layanan konseling kelompok teknik *role playing*. Dan $sig\ 0,00 < \alpha = 0.05$, Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok teknik *role playing* berpengaruh secara signifikan

dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung.

Dari hasil uji t, hasil yang diperoleh menunjukkan adanya perubahan skor perilaku agresif setelah diberikan teknik *role playing*. Peserta didik yang pada awalnya memiliki skor tinggi, setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* mengalami pengurangan skor 35,8.

B. Pembahasan

Pada penelitian 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 bimbingan kelompok dengan 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 $0,000 < 0,05$).

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah dilaksanakan sebaik mungkin, namun peneliti sangat menyadari betul bahwa masih banyak kekurangannya. Peneliti sebagai pemimpin kelompok dalam kegiatan konseling mengalami beberapa hambatan. Antara lain kurang adanya kesempatan yang pas dalam melaksanakan layanan konseling

kelompok, peneliti tidak diberi jadwal secara pasti sehingga konseling kelompok berlangsung secara tidak terstruktur secara waktu, dan terkadang hal ini menyebabkan kurang siapnya peserta didik dalam mengikuti sesi layanan konseling kelompok, meskipun demikian proses konseling berjalan dengan lancar selama kurang lebih 45 menit dalam setiap pertemuan. Keterbatasan yang lainnya adalah pada awal pertemuan, peneliti mengalami kesulitan dalam membangun keaktifan kelompok, hal itu dikarenakan seluruh anggota kelompok belum pernah mengikuti kegiatan konseling kelompok sehingga mereka terlihat takut dan malu. Untuk mengatasi ketakutan yang di alami anggota kelompok, secara perlahan peneliti menjelaskan tentang konseling kelompok, maksud, tujuan, dan manfaat konseling kelompok, serta menjelaskan tentang teknik *role playing* yang akan dilaksanakan.

Dalam setiap pertemuan pada saat pemberian *Pretest* dan *Posttest* sebelumnya peneliti telah berusaha menjelaskan kepada peserta didik bahwa hasil angket tidak ada hubungannya dengan nilai dan sekolah, sehingga mendorong peserta didik agar jujur sesuai keadaan yang di alami dalam menjawab butir-butir pernyataan angket yang telah disediakan oleh peneliti.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan efektivitas konseling kelompok teknik role playing untuk mengurangi perilaku agresif pada peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pengurangan skor perilaku agresif pada subjek sebelum diberi layanan teknik *role playing* dalam konseling kelompok dan sesudah diberi layanan teknik *role playing* dalam konseling kelompok. Berdasarkan hasil uji t paired sample t test di peroleh t hitung sebesar 13.290. Nilai t hitung ini lebih besar dari t tabel dengan *degree of freedom* 11 yaitu 1.796. $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat di simpulkan bahwa pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik role playing efektif dalam mengurangi perilaku agresif peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pengurangan skor perilaku agresif pada dua belas peserta didik setelah diberikan perlakuan layanan teknik *role playing* dalam konseling kelompok.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dibuktikan dengan adanya perubahan peserta didik yang dikategorikan perilaku agresif setelah diberikan layanan konseling kelompok teknik *role playing*, maka ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan yaitu:

1. Peserta didik diharapkan dapat dapat berperilaku yang baik, yang dapat menahan diri dari perbuatan yang tidak menyenangkan dapat mengelola emosi, supaya terhindar dari tindakan yang dapat merugikan atau menyakiti orang lain.
2. Guru Bimbingan dan Konseling agar dapat memprogramkan dan melatih peserta didik dengan melaksanakan pelayanan bimbingan dan konseling secara optimal untuk membantu mengurangi perilaku agresif peserta didik di dalam proses bimbingan, guru diharapkan mampu menggunakan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* atau tidak menutup kemungkinan untuk menggabungkan teknik yang digunakan dengan teknik lain sebagai teknik pendukung yang sesuai dengan permasalahannya.
3. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih luas dan komprehensif mengenai teknik *role playing* dalam menangani peserta didik yang memiliki perilaku agresif dan perlu diadakannya layanan bimbingan dan konseling individu maupun kelompok untuk mengetahui masalah-masalah terkait pada peserta didik terisolir secara lebih mendalam.

Demikian hasil pembahasan dan pengolahan data tentang mengurangi perilaku agresif dengan teknik *role playing* yang peneliti sampaikan pada skripsi ini. Karena

keterbatasan pengetahuan dan referensi, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar skripsi ini dapat disusun menjadi lebih baik lagi.



DAFTAR PUSTAKA

Achmad Juntika Nurihsan, 2007, *Bimbingan Dan Konseling Dalam Berbagai Latar Belakang*, Bandung: Rafika aditama.

Anas Salahudin, *Bimbingan & Konseling*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010)

Anggota IKAPI Perpustakaan Nasional, system pendidikan Nasional (SIDIKNAS)
UU RI NO 20 Tahun 2003,(Bandung: Nuansa Aulia)

Azwar, S, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 1998

Departemen Agama RI, 2010, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta CV:Penerbit Diponegoro).

Dewa Ketut Sukardi, 2008, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*,(Jakarta:Rineka Cipta)

Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014)

Erwinsyahbudin.blogspot.co.id/2015/04/hadist-hadist-pendek.html?m=1

Fitriana pratiwi, ”*Menurunkan Perilaku Agresif Melalui Bimbingan Kelompok Teknik*”.

Fuad Nashori, 2008, *Psikologi Sosial Islami*, Bandung: PT Refika Aditamaa.

Gantina komalasari dkk, 2011, *Teori dan teknik konseling*, Jakarta:PT Indeks.

Hamalik, 2004, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara.

Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, CV Bandung: Pustaka setia.

Hussein Bahreisj, *Hadits Shahih Al-Jamius Shahih*, (Surabaya CV: Karya Utama)

Leny wahyuningsih, “Penggunaan Teknik Bermain Peran (Role Playing) untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif peserta didik”.

Mamat Supriatna, 2011, *Bimbingan dan konseling berbasis kompetensi*. (Jakarta: Rajawali Pers).

Miftahul Huda, M.Pd, 2013, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Nuryun dkk, “Upaya mengurangi perilaku agresif non verbal dengan menggunakan teknik role”.

Prayitno, 2004, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Rineka Cipta).

Sarlito, W.S Eko.A.M, 2009, *Psikologi sosia*, Jakarta: salemba humanika.

Shlley E.Taylor. dkk, 2009, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Kencana.

Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* , Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta, 2011

Supriati,” *Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Agresif* “.

S. Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, Jakarta:PT Rineka Cipta, 2004

Syamsu yusuf dan Juntika, 2005, *Landasan Bimbingan dan Konseling*, Bandung:PT Remaja Rosda Karya,.

Tohirin, 2007, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, Jakarta:Raja Grafindo Persada,.

Tri Dayakisni, Hudaniyah, 2009, *Psikologi Sosial*, Malang:UMM Press.

Umi kulsum, M.Pd, Mohammad jauhar, S.Pd, 2014, *Pengantar Psikologi sosial*, Jakarta:Prestasi pustakaraya.

Winkel Sriastuti, 2004, *Bimbingan Dan Konseling Di Instate Pendidikan*, Yogyakarta:Media Abadi.

ANGKET PERILAKU AGRESIF

Nama inisial :

Kelas :

Jenis Kelamin : P / L

No Absen :

Anak ke- :

Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan-pernyataan. Pernyataan tersebut akan membantu untuk mengenali perasaan sebagaimana melihat diri sendiri.

Bacalah setiap pernyataan dengan seksama, lalu pilihlah salah satu dari keempat alternatif jawaban yang tersedia yang dirasakan paling sesuai dengan gambaran diri sendiri.

Jawaban diberikan dengan memberi tanda ceklis (✓) pada jawaban yang di pilih. Mohon agar tidak melewatkan satu pernyataan dan jawablah dengan jawaban yang sesungguhnya.

Petunjuk pemberian jawaban

1. Berilah tanda silang pada:
 - a. Kolom STS jika pernyataan tersebut sangat tidak sesuai dengan diri
 - b. Kolom TS jika pernyataan tersebut tidak sesuai dengan diri
 - c. Kolom RG jika pernyataan tersebut ragu-ragu dengan diri
 - d. Kolom S jika pernyataan tersebut sesuai dengan diri
 - e. Kolom SS jika pernyataan tersebut sangat sesuai dengan diri

No	Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
1	Jika ada yang memukul saya dengan tidak sengaja saya akan memaafkan perbuatannya.					
2	Memukul bukanlah solusi terbaik dalam menyelesaikan masalah.					
3	Berkelahi bukanlah solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah dalam bergaul.					
4	Jika ada yang memukul saya dengan sengaja maka saya akan membalasnya.					
5	Saya akan memukul teman saya jika nakal.					
6	Jika teman saya berkelahi saya mendukungnya					
7	Apabila saya jai kepada teman saya dengan cepat saya menyadari bahwa perlakuan ini tidak baik.					
8	Ketika saya membuat kejailan saya akan merasa senang					
9	Kadang-kadang saya kesal dengan orang lain maka saya akan membuat kejailan untuk mencelakakannya.					
10	Saya tidak boleh menolak melakukan sesuatu jika teman meminta saya untuk membantunya.					
11	Jika teman meminta saya untuk melakukan sesuatu maka saya akan menolak nya.					
12	Jika guru meminta saya untuk melakukan sesuatu saya akan menolak.					
13	Ketika saya sedang diam ada orang yang memaki-maki saya maka tidak akan saya membalasnya.					
14	Jika di maki maki dengan berkata kasar saya lebih baik diam.					
15	Saya akan kembali melawan jika ada orang memaki-maki saya.					
16	Saya akan berkata kotor jika teman-teman saya melakukan kesalahan.					
17	Saya tidak segan-segan menghina teman atau orang lain yang sudah menghina saya					
18	Jika teman saya menyinggung perasaan saya maka saya akan bersikap kasar					
19	Ketika teman saya menggossipkan orang lain maka saya tidak mendengarkannya					
20	Jika ada teman yang menyebar gosip maka saya tidak peduli terhadap gosip tersebut.					

21	Ketika ada sesuatu informasi yang tidak baik maka saya tidak akan memperdulikannya					
22	Ketika saya melihat ada orang bergosip maka saya dengan cepat akan ikut bergosip.					
23	Jika ada gosip maka saya ikutan menyebarkan gosip dengan orang lain.					
24	Saya mendengar gosip dari teman saya maka dengan cepat saya akan mempercayainya tanpa mencari tahu dulu kebenarannya					
25	Ketika teman mengajak saya untuk berbicara maka saya akan meresponnya dengan baik.					
26	Ketika teman ataupun orang lain mengajak saya berbicara maka saya tidak meresponnya.					
27	Jika ada yang bertanya saya tidak meresponnya.					
28	Jika ada yang memberikan pendapat maka saya akan menerimanya.					
29	Saya menghargai pendapat teman dalam berdiskusi					
30	Saya akan membenci seseorang jika pendapatnya berbeda dengan saya.					
31	Saya tidak menghiraukan pendapat orang lain yang memberikan pendapat.					

JADWAL KEGIATAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Judul Penelitian: EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTS MUHAMMADIYAH BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2017-2018

NO	Hari/Tanggal	Waktu	Kelas	Kegiatan
1	Selasa, 31 Oktober 2017	09.00 WIB		Mengunjungi sekolah untuk mengajukan permohonan mengadakan penelitian kepada kepala sekolah.
2	Kamis, 2 November 2017	09.30 WIB	VII	Survey kelas, dilanjutkan dengan <i>pretest</i> .
3	Kamis, 9 November 2017	02.00 WIB	VII	Penentuan sampel, dilanjutkan mengisi lembar persetujuan responden
4	Senin, 13 November 2017	01.00 WIB	VII	Pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> (Pertemuan 1)

5	Rabu, 15 November 2017	01.00 WIB	VII	Pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> (Pertemuan 2)
6	Senin, 20 November 2017	01.00 WIB	VII	Pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> (Pertemuan 3)
7	Kamis, 23 November 2017	02.00 WIB	VII	Pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> (Pertemuan 4)
8	Kamis, 28 November 2017	01.00 WIB	VII	Pemberian <i>posttest</i>



KISI-KISI WAWANCARA

Narasumber : Hamim Tamimi, S.Pd. I
Jabatan : Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan
Tanggal Wawancara : 03 April 2017

Pedoman wawancara ini digunakan untuk mendapatkan informasi seputar perilaku agresif yang terjadi di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung. Pertanyaan mengacu pada perilaku agresif peserta didik. Kisi-kisi wawancara diuraikan sebagai berikut :

1. Apakah di sekolah ini peserta didik pernah melakukan perilaku agresif?
2. Sudah berapa banyak peserta didik yang berperilaku agresif?
3. Perilaku agresif seperti apa yang pernah terjadi di sekolah?
4. Bagaimana reaksi peserta didik jika melihat temannya yang berperilaku agresif?
5. Bagaimana guru bidang kesiswaan menanggapi perilaku agresif?
6. Tindakan apa sajakah yang dilakukan oleh pihak sekolah kepada peserta didik yang melakukan perilaku agresif?
7. Apakah ada perubahan pada diri peserta didik setelah diberikan tindakan tersebut?
8. Apakah pernah memanggil orang tua peserta didik karena perilaku agresif?

LEMBAR PENILAIAN (VALIDASI) INSTRUMEN ANGGKET PERILAKU AGRESIF

Teori	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan Favorable (+)	Pernyataan Unfavorable (-)	Jumlah Soal	Catatan
Perilaku agresif menurut Buss yaitu perilaku agresif secara fisik atau verbal	Perilaku agresif fisik	1. Memukul dan berkelahi dengan orang lain	1. Jika ada yang memukul saya dengan tidak sengaja saya akan memaafkan perbuatannya 2. Memukul bukanlah solusi terbaik dalam menyelesaikan masalah. 3. Berkelahi bukanlah solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah dalam bergaul.	4. Jika ada yang memukul saya dengan sengaja maka saya akan membalasnya 5. Saya akan memukul teman saya jika teman saya nakal. 6. Saya akan bergabung dengan teman saya, dan ikut berkelahi	31	
		2. Membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain.	7. Apabila saya membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain dengan cepat saya menyadari	8. Ketika saya membuat jebakan saya akan merasa senang 9. Kadang-kadang saya kesal dengan orang		

			bahwa perlakuan ini tidak baik.	orang lain maka saya akan membuat jebakan untuk mencelakakannya		
		3. Menolak untuk melakukan sesuatu	10. Saya tidak menolak melakukan sesuatu jika teman meminta saya untuk membantunya.	11. Jika teman meminta saya untuk melakukan sesuatu maka saya akan menolaknya. 12. Jika guru meminta saya untuk melakukan sesuatu saya akan menolak.		
	Perilaku agresif verbal	1. Memaki-maki orang lain	13. Ketika saya sedang diam ada orang yang memaki-maki saya maka saya tidak akan membalasnya. 14. Jika di maki	15. Saya akan kembali melawan jika ada orang memaki-maki saya. 16. Saya akan berkata kotor jika teman-teman		

			<p>maki dengan berkata kasar saya lebih baik diam.</p>	<p>saya melakukan kesalahan</p> <p>17. Saya tidak segan-segan menghina teman atau orang lain yang sudah menghina saya.</p> <p>18. Jika teman saya menyinggung perasaan saya maka saya akan berkata kasar</p>	
		<p>2. Menyebar gossip tentang orang lain</p>	<p>19. Ketika teman saya menggossipkan oranglain maka saya tidak mendengarkanny a.</p> <p>20. Jika ada teman</p>	<p>22. Ketika saya melihat ada orang bergossip maka saya dengan cepat akan ikut bergossip</p> <p>23. Jika ada gosip</p>	

			<p>yang menyebar gossip maka saya tidak peduli terhadap gosip tersebut.</p> <p>21. Ketika ada sesuatu informasi yang tidak baik maka saya tidak akan memperdulikannya</p>	<p>maka saya ikutan menyebarkan gosip dengan orang lain</p> <p>24. Saya mendengar gosip dari teman saya maka dengan cepat saya akan mempercayainya tanpa mencari tahu dulu kebenarannya</p>	
		<p>3. Menolak untuk berbicara dengan orang lain</p>	<p>25. Ketika teman mengajak saya untuk berbicara maka saya akan meresponnya dengan baik.</p>	<p>26. Ketika teman ataupun orang lain mengajak saya berbicara maka tidak saya meresponnya.</p> <p>27. Jika ada yang</p>	

				bertanya saya tidak meresponnya.		
		4. Tidak setuju dengan pendapat orang lain.	28. Jika ada yang memberikan pendapat maka saya akan menerima 29. Saya menghargai pendapat teman dalam berdiskusi.	30. Saya akan membenci seseorang jika pendapatnya berbeda dengan saya. 31. Saya tidak menghiraukan pendapat orang lain.		

Catatan :

.....

.....

Kesimpulan :

Bandar Lampung,

Instumen angket perilaku agresifitas peserta didik ini dinyatakan:

- a. Layak untuk di uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk di uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

Defriyanto, SIQ.,M.Ed



LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Umur :

Kelas :

Alamat :

Setelah mendapatkan keterangan secukupnya serta mengetahui tentang tujuan dan manfaat penelitian yang berjudul “Efektivitas konseling kelompok menggunakan teknik role playing untuk mengurangi perilaku agresif peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung”

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

Bandar Lampung, november 2017

Peneliti

Responden

Rizki Kurnia Putri
NPM. 1311080147

.....

BERTEMAN YUK!!!

Disuatu pagi yang cerah terlihat seorang siswa yang bernama Ogi.dia berjalan sendiri dan terlihat termenung, lalu dtanglah Pujianto menyapa. Ogi yang terlihat masih sedih tak menghiraukan sapaan tersebut karena dalam pikirannya masih dipenuhi oleh kata-kata dari Siti yang menganggap bahwa Ogi adalah orang yang culun dan banyak kekurangan dengan tiba-tiba Puji pun menghampiri lalu berkata.

Puji: “kenapa kamu ngelamun aja ?, ada masalah apa? Boleh tahu gak aku”

Ogi: “nggak kok ji aku hanya sedih kenapa aku diciptakan gak kaya teman-teman yang lain, yang tampan, yang tinggi, yang pintar yang kulitnya putih paling nggak aku di lahirkan dari keluarga yang kaya. Kamu lihat, aku udah dari kalangan nggak punya, terus pendek, item lagi. Mana ada yang mau berteman dengan aku, sedangkan aku banyak kekurangan nggak se sempurna teman yang lain”.

Puji: “Gi walaupun kamu itu terlihat banyak kekurangan tapi aku yakin kamu juga banyak kelebihan kamu orang yang periang dan tidak membedakan teman itu yang aku suka dari pertemanan kita, biar orang lain berkata apa sesuka hati mereka yang terpenting kamu harus jadi diri kamu sendiri.

Di tempat yang berbeda berkumpul lah anak-anak orang yang paling populer dan salah satu anak populer tersebut adalah siti suryani.

Siti Suryani:“lulu kamu lagi ngapain sih? Kok sibuk banget.”

Lulu: “nggak kok sit, emang ada apa?”

Siti Suryani:“tahu nggak kemaren Ogi masa ngajak gue temenan sama dia, nggak banget kan?”.

Lalu solikah datang dan menanggapi percakapan tersebut

Solikah: “wah berani banget dia! Pengen di hajar apa?”.

Siti Suryani: “nggak usah Likah, gak penting banget dia kita urusin” kata Siti sambil dandan memakai make up.

Lulu: “jangan gitu, walaupun begitu dia tetap teman kita, dia orangnya baik kok, ramah lagi aku pernah ditolong sama dia.”

Siti suryani: “what?? Lu..jangan-jangan kamu suka yaaa sama Ogi? Terus Rico mau kamu buang kemana Lu?”.

Lulu: “ih apasih aku memuji bukan berarti aku suka, tapi kenyataan dia orangnya baik”.

Siti suryani: “Likah gimana kalo kita ngerjain Ogi, kamu setuju gak?”.

Solikah: “waaah setuju banget Sit.” “gimana kalo dia pas ke toilet kita guyur pakai air, biar basah semua pakaian nya”.

Siti suryani: “wah ide bagus banget tuh, kapan kita ngelakuin itu?”.

Solikah: “nanti aja pas istirahat kita kerjain dia aja gimana?”

Lulu: “jangan ah, kasian dia”.

Solikah: “kenapa sih Lu? Kamu gak usah kut campur”.

Bel istirahat pun berbunyi dan sesuai dugaan mereka berdua benar ternyata Ogi masuk ke toilet lalu mereka mengguyur Ogi sehingga pakaian Ogi pun basah, Ogi hanya bisa diam. Husain yang mengetahui itu lalu memarahi Siti dan Likah.

Husain: “Siti,, Likah apa maksud kalian,, biar saya laporkan saja ke guru BK”

Siti suryani dan solikah: Terdiam

Husain:“ayo gi kita laporkan guru BK aja biar mereka kapok dan gak ngerjain kamu lagi”

Ogi: “gak usah sain, gak apa-apa kok”.

Bel sekolah pun berbunyi dan ternyata tanpa di sangka Siti dan Likah mengalami kecelakaan di jalan pas di saat Ogi sedang berjalan dan Ogi langsung menolong mereka dan membawa mereka ke puskesmas terdekat. Siti dan Likah pun tersadar bahwa apa yang mereka lakukan selama ini salah dan mereka meminta maaf pada Ogi dan mengulurkan tangan sebagai tanda pertemanan.



TAHAN EMOSI DAN AMARAH MU

Pada mata pelajaran olahraga kelas VII A bersiap untuk melakukan pemanasan dengan berlari-lari kecil sebelum mereka berolahraga sepak bola, olahraga yang paling ditunggu karena mereka akan bertanding dengan kelas VIII. Eko yang menjadi kapten tersebut merancang strategi agar tim nya tidak kalah disaat melawan kelas VIII. Pada saat yang bersamaan Deni yang melihat Eko dari jendela kelas merasa tidak senang dan mengejek tim Eko. Eko yang sedang asik melakukan pemanasan dengan tim nya pun merasa terganggu dan akhirnya menghampiri Deni di dalam kelas VII A. dalam keadaan yang emosi tidak terkontrol karena merasa dihina dan diremehkan oleh Deni, Eko mengajak Deni untuk melawan dirinya tetapi karena Deni yang penakut akhirnya memanggil Antoni.

Deni: “Toni kesini, ini lihat kamu di tantang sama Eko padahal kita gak salah apa-apa tapi dia tiba-tiba menantang kelas kita”.

Antoni datang yang tidak tahu apa-apa terpancing juga amarahnya untuk berkelahi dengan Eko. Perkelahian pun di mulai, tiba-tiba guru BK datang dan meleraikan perkelahian tersebut. Guru BK tersebut bernama Wahyu Pratiwi lalu mereka bertiga dibawa ke ruang BK.

Ibu Wahyu Pratiwi: “Eko kenapa kamu berkelahi dengan Antoni? Sebenarnya ada masalah apa?kok sampai terjadi seperti ini?”.

Eko: “Gini bu, ini gara-gara Deni menghina kelas saya, saya jadi gak terima”.

Ibu Wahyu Pratiwi: “memang menghina seperti apa?”.

Eko: “katanya kelas saya jelek gak bisa main sepak bola, saya kan jadi emosi bu”.

Ibu wahyu pratiwi: “Terus hubungan nya dengan Antoni apa?”.

Antoni: “lah katanya saya ditantang sama eko bu, jad saya gak terima, ya saya jorokin saja eko bu sampai jatuh”.

Ibu wahyu pratiwi: “kamu dapat informasi itu dari mana?”.

Antoni: “itu dari deni bu?”.

Ibu wahyu pratiwi: “deni apa benar kalau eko menantang antoni?”.

Deni: “nggak bu”. “sebenarnya saya yang ditantang sama eko, karena saya gak suka sama tim nya eko”.

Ibu wahyu pratiwi: “terus kenapa kamu bilang seperti itu kepada antoni?” .

Deni: “saya takut bu gak berani ngelawan eko”.

Ibu wahyu pratiwi: “sekarang sudah jelas masalahnya kalian harus lebih bisa menahan emosi kalian, minta penjelasan dulu kepada yang bersangkutan biar tidak terjadi salah komunikasi seperti ini, jangan sedikit-dikit pakai kekerasan atau emosi semua permasalahan diselesaikan dengan kepala dingin. Mengerti kalian?? Ayo sekarang kalian bersalaman dan saling meminta maaf”.

BELAJAR MENGENDALIKAN DIRI

Disekolah terlihat sejumlah anak yang sedang nongkrong di warung yaitu indra, nova, winardi, alim, hari, dan anggoro. Mereka adalah anak-anak yang paling ditkuti disekolah tersebut. Setiap pagi mereka pasti sudah membuat keonaran dengan menggnggu teman-teman cewek maupun memalak adik tingkat. Pagi itu tidak sengaja yudha melintas didepan mereka tanpa menyapa dan member salam atau menunduk didepan mereka. Indra, anggota kelompok terebut langsung meneriaki yudha dan menghampirinya.

Yuda:“ apa maksud kamu? tidak member salam kepada kelompokku, kamu berani ya sama kelompokku, pengen aku hajar kamu?”

anggota kelompok yang lain datang.

Winardi menyapa: “ada apa teman?”.

Indra menjawab: “ini lho.. yudha berani ewat didepan kita tanpa menyapa dan lewat begitu saja.

Dia udah nantang kita, nyari perkara dengan kelompok kita.”.

hari pun langsung mengeluarkan genggaman tangannya dan siap untuk menghajar yudaa. Anggoro pun siap dengan memegang tubuh yudaa seakan memberi isyarat terhadap hari untuk segera memukul yuda. Yudha dengan posisi sendiri hanya pasrah dan

siap menerima pukulan dari hari dan teman-temannya. Didi yang melihat kejadian tersebut datang langsung melerai insiden tersebut.

Didi: “ada apa teman? Kenapa dengan yuda?”.

Winardi : “ini lho di, yuda sudah nantangin kelompok kita”.

Didi:“lah memang kejadian sebenarnya seperti apa? Kok kalian emosi pengen memukul yudha, kendalika diri dong? Jangan pakai kekerasan kita kan murid sekolah yang tugasnya belajar bukan untuk berkelahi.”.

Nova:“ iya habis anak ini songong bnget, tidak mau menyapa kita?”.

Didi: “bener yud kamu gak mau menyapa mereka?”.

Yuda: “bener, tapi mereka tidak mau member aku kesempatan untk berbicara kenapa aku gak menyapa mereka. Saya terburu-buru pengen masuk kelas karena aku belum mengerjakan tugas natenatika.

Didi: “(menganggukkan kepala)“ooohhhh gitu tohh”, saya sudah paham masalah ini”. Begini teman-teman mungkin yuda tidak menyapa kalian Karena dia terburu-buru mengerjakan tugas, kalian sudah dengar sendiri kan alasan yudha? Sekarang daripada sedikit-sedikit pakai kekerasan mending kita bicarakan dengan kepala yang dingin, jangan langsung pengen menghajar atau memukul orang. Kita disini adalah teman yang saling membantu dlam kesulitan. Sekarang kalian paham? Saya minta indra, nova, winardi, hari dan anggoro minta maaf pada yudha.

Dan mereka bersalaman dan lalu masuk sekolah berjalan bersama.

TANGGUNG JAWAB

Waktu pelajaran olahraga telah usai berkumpul anak-anak cewek yang terdiri dari linda, mitha, kurnia, dan juga yuyun. Mereka sedang asyik menikmati makan dan minuman yang disajikan oleh ibu kantin. Tiba-tiba ada yang sengaja menyenggol mereka yaitu gunawan dan david. Yuyun pun marah.

Yuyun: “ apa maksud kamu? kamu nyari perkara ya sama saya?

Gunawan: “iya kenapa? Kamu berani sama aku? Nantangin aku? Kamu jadi cewek ko songong? Di pukul tangan satu juga paling nangis”.

Yuyun dan teman-temannya tidak terima walaupun aku cewek tapi aku nggak takut sama kalian.

Yuyun dan teman temannya: “Ayo kita berkelahi dimana? Dan kapan waktunya?

David: “ o..o..o nantangin ya kamu? ayo kita duel habis pulang sekolah dilapangan, berani nggak kamu jangan-jangan nanti laporan ke guru lagi kalau nggak kamu nangis cengeng”.

Bel pulang sekolah pun berbunyi dan mereka pun datang kelapangan untuk berkelahi. Eni yang melihat kejadian tersebut langsung melaporkan pada bapak guru.

Pak guru pun bergerak cepat kelapangan

Pak guru umar: “ada apa ini anak- anak?”

Yuyun dan teman teman nya: “Ini pak, gunawan sama david nantangin kita berkelahi”

pak guru umar: “ ko bisa memang ada apa sampai kejadian seperti ini?”

Linda: “Begini lho pak, kan saya dan teman-teman lagi asyik makan di kantin, mereka datang terus nyenggol si yuyun sampai makanan si yuyun tumpah, bukannya mereka minta maaf malah mereka membuat keributan nantangin kami berkelahi, ya kami menerima tantangan mereka meskipun kami tahu kami anak cewe.

Pak guru umar: “Yaudah sekarang kita bicarain permasalahan ini dengan kepala dingin diruangan saya jangan disini malu-maluin dilihat banyak orang”.

Iya pak sambil berjalan menuju keruangan bapak umar

Pak guru umar: “Begini anak-anak besok lagi kalau ada masalah harus nya dibicarakan dengan kepala dingin jangan dengan emosi atau berkelahi kalian kan anak sekolah yang harus nya belajar bukan untuk jadi jagoan atau preman. Gunawan, david benar kalian tadi menyenggol yuyun sampai makanan yuyun tumpah?”

Gunawan dan David: “Iya pak benar?”

Pak guru umar: “ Besok lagi kalau kalian melakukan kesalahan kalian harusnya bisa bertanggung jawab atas kesalahan yang kalian lakukan bukan malah mengajak teman berkelahi. Masak sama anak cewek juga kalian ajak berkelahi, kalian kan cowok nggak pantas kalau kalau kalian berkelahi dengan anak cewek yang harus nya kalian lindungi. Sekarang kalian minta maaf pada yuyun dan teman-teman jangan diulangi lagi perbuatan seperti itu.

Mereka saling bersalaman dan meminta maaf.

Pak guru umar: “Tunggu dulu gunawan dengan david kalian harus tetap bertanggung jawab, sebagai hukumannya kalian harus mentraktir linda, kurnia, mitha dan juga yuyun.

Akhirnya gunawan dengan david melakukan apa yang sudah disuruh oleh pak guru mereka bertanggung jawab untuk mentraktir linda, kurnia, mitha dan juga yuyun.



RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN DAN KONSELING

Sekolah	: MTs Muhammadiyah Bandar Lampung
Kelas/Semester	: VII/ Ganjil
Tahun	: 2017-2018
Hari/Tanggal	: Senin , 13 November 2017
A. Topik Pembahasan	: perilaku agresif
B. Bidang Bimbingan	: pribadi
C. Jenis Layanan	: Layanan Konseling Kelompok Teknik <i>Role Playing</i>
D. Fungsi Layanan	: Pemahaman dan Pengentasan
E. Kompetensi dasar	: Mampu mengidentifikasi perilaku agresifitas melalui <i>role playing</i>
F. Indikator	: 1. Peserta didik dapat memainkan role playing dengan baik. 2. Peserta didik dapat mempunyai rasa berteman dengan siapa saja. 3. Peserta didik mampu menjalin hubungan dengan baik. 4. Peserta didik dapat mengkritik jalannya <i>role playing</i>
G. Tempat Penyelenggaraan	: Ruang Kelas
H. Sasaran Layanan	: Peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung
I. Sub Tema	: Berteman yuk
J. Materi Layanan	: Naskah <i>Role Playing</i> (terlampir)
K. Proses Kegiatan	:

Tahap Pembukaan (Awal)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konselor mengucapkan salam dan memimpin doa sebagai awal memulai suatu kegiatan 2. peneliti terlebih dahulu menjelaskan maksud dan tujuan serta menjelaskan inti dari konseling kelompok teknik <i>role playing</i> 3. Menyampaikan kesepakatan waktu. 4. Perkenalan dilanjutkan dengan permainan.
Tahap Peralihan	<ol style="list-style-type: none"> 5. Menjelaskan kembali kegiatan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> 6. Mengkondisikan anggota kelompok agar siap melanjutkan ketahap berikutnya. 7. Menanyakan kesepakatan anggota kelompok untuk kegiatan lebih lanjut.
Tahap Kegiatan (Inti)	<ol style="list-style-type: none"> 8. Peneliti mempersilahkan kelompok yang bermain <i>role playing</i> untuk mempersiapkan diri 9. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya 10. Peneliti menerangkan tugas kelompok penonton yaitu mengobservasi atau mengamati jalannya <i>Role playing</i> 11. Pelaksanaan <i>role playing</i>, peserta didik yang memainkan <i>role playing</i> tentang berteman yuk di depan kelas yang jalan ceritanya sesuai dengan naskah <i>role playing</i> yang sudah di berikan oleh peneliti 12. Peserta didik yang menjadi kelompok penonton mengevaluasi jalannya <i>role playing</i> meliputi cara pemain membawakan perannya, cara pemecahan

	masalah nya, dan kesan pemain dalam memainkan perannya.
Tahap Pengakhiran	<p>13. Menjelaskan bahwa kegiatan konseling akan segera berakhir.</p> <p>14. Menyimpulkan dari topik yang dibahas.</p> <p>15. Membahas dan menanyakan tindak lanjut kegiatan konseling kelompok.</p> <p>16. Mendiskusikan mengenai rencana tempat dan waktu untuk sesi selanjutnya.</p> <p>17. Konselor menutup kegiatan dengan mengucapkan salam.</p>

- H. Alokasi Waktu : 1 x 45 menit
- I. Pihak yang disertakan : Guru pembimbing, peserta didik
- J. Alat dan Perlengkapan : pulpen, buku catatan, *white board*, scenario.
- K. Rencana Penilaian : Penilaian segera
- L. Penyelenggara Layanan : Peneliti
- M. Rencana Tindak Lanjut :

Bandar Lampung,

2017

Mengetahui,

Koordinator BK

Perencana Layanan

Dwi Asmaning Ayu, S.Pd
NIP. 197803042005012008

Rizki Kurnia Putri
NPM : 1311080147



**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN DAN KONSELING**

Sekolah : MTs Muhammadiyah Bandar Lampung
Kelas/Semester : VII / Ganjil
Tahun : 2017-2018
Hari/Tanggal : Rabu, 15 November 2017
A. Topik Pembahasan : Perilaku agresif
B. Bidang Bimbingan : Pribadi
C. Jenis Layanan : Layanan Konseling Kelompok Teknik
Role Playing
D. Fungsi Layanan : Pengentasan pengembangan

- E. Kompetensi Dasar : Mampu mengidentifikasi perilaku agresif melalui *role playing*
- F. Indikator : 1. Peserta didik dapat memainkan *role playing* dengan baik
 2. Peserta didik dapat mempunyai rasa peduli dengan teman nya.
 3. Peserta didik dapat merasakan apa yang di rasakan oleh orang lain.
 4. Peserta didik dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.
 5. Peserta didik dapat mengkritik jalannya *role playing*
- G. Tempat Penyelenggaraan : Ruang Kelas
- H. Sasaran Layanan : Peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung
- I. Sub Tema : Peduli teman
- J. Materi Layanan : Naskah *Role Playing* (Terlampir)
- K. Proses Kegiatan:

Tahap Pembukaan (Awal)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengucapkan salam dan menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terimakasih atas kesediaannya menjadi responden. 2. Peneliti memimpin do'a. 3. Menyampaikan kesepakatan waktu
Tahap Peralihan	<ol style="list-style-type: none"> 4. Menjelaskan kembali kegiatan konseling kelompok teknik <i>role playing</i>. 5. Mengkondisikan anggota kelompok agar siap melanjutkan ketahap berikutnya.

	<p>6. Menanyakan kesepakatan anggota kelompok untuk kegiatan lebih lanjut.</p>
Tahap Kegiatan (Inti)	<p>7. Mengulas kembali mengenai pertemuan sebelumnya</p> <p>8. Memberikan penjelasan mengenai topik yang akan dibahas</p> <p>9. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya</p> <p>10. Peneliti menerangkan tugas kelompok penonton yaitu mengobservasi atau mengamati jalannya <i>Role playing</i></p> <p>11. Pelaksanaan <i>role playing</i>, peserta didik yang memainkan <i>role playing</i> tentang Peduli teman di depan kelas yang jalannya ceritanya sesuai dengan naskah <i>role playing</i> yang sudah diberikan oleh peneliti</p> <p>12. Peserta didik yang menjadi kelompok penonton mengevaluasi jalannya <i>role playing</i> meliputi cara pemain membawakan perannya, cara pemecahan masalahnya, dan kesan pemain dalam memainkan perannya.</p>
Tahap Pengakhiran	<p>13. Menjelaskan bahwa kegiatan konseling akan segera berakhir</p> <p>14. Menyimpulkan dari topik yang dibahas</p> <p>15. Mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pemahaman yang sudah diperoleh anggota kelompok b. Perasaan yang dialami selama kegiatan berlangsung c. Kesan yang diperoleh selama kegiatan <p>16. Membahas dan menanyakan tindak lanjut kegiatan <i>role playing</i>.</p>

	<p>17. Konselor menyampaikan jadwal pertemuan berikutnya.</p> <p>18. Konselor menutup kegiatan dengan do'a dan mengucapkan salam.</p>
--	---

- H. Alokasi Waktu : 1 x 45 menit
- I. Pihak yang disertakan : Guru pembimbing, peserta didik
- J. Alat dan Perlengkapan : Skenario pulpen, buku catatan, *white board*
- K. Rencana Penilaian : Penilaian segera
- L. Rencana Tindak Lanjut :



Dwi Asmaning Ayu, S.Pd
NIP. 197803042005012008

Rizki Kurnia Putri
NPM : 1311080147

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN DAN KONSELING**

Sekolah	: MTs Muhammadiyah Bandar Lampung
Kelas/Semester	: VII / Ganjil
Tahun	: 2017-2018
Hari/Tanggal	: Senin, 20 november 2017
A. Topik Pembahasan	: Perilaku agresif
B. Bidang Bimbingan	: Pribadi
C. Jenis Layanan	: Layanan Konseling Kelompok Teknik <i>Role Playing</i>
D. Fungsi Layanan	: Pengentasan dan pengembangan
E. Kompetensi dasar	: Mampu mengembangkan rasa empati melalui cerita dalam role playing pada diri sendiri
F. Indikator	:1. Peserta didik dapat memainkan role playing dengan baik 2. Peserta didik dapat berinteraksi dan berperilaku dengan baik 3. Peserta didik mengkritik jalannya role playing
G. Tempat Penyelenggaraan	: Ruang Kelas
H. Sasaran Layanan	: Peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung
I. Sub Tema	: Belajar Mengendalikan diri
J. Materi Layanan	: Naskah <i>Role Playing</i> (Terlampir)
K. Proses Kegiatan	:

Tahap Pembukaan (Awal)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam, menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terimakasih atas kesediannya menjadi responden. 2. Memimpin do'a
Tahap Peralihan	<ol style="list-style-type: none"> 3. Mengkondisikan anggota kelompok agar siap melanjutkan ketahap berikutnya.
Tahap Kegiatan (Inti)	<ol style="list-style-type: none"> 4. Mengulas kembali mengenai pertemuan sebelumnya 19. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya 20. Peneliti menerangkan tugas kelompok penonton yaitu mengobservasi atau mengamati jalannya <i>Role playing</i> 21. Pelaksanaan <i>role playing</i>, peserta didik yang memainkan <i>role playing</i> tentang Belajar mengendalikan diri di depan kelas yang jalannya ceritanya sesuai dengan naskah <i>role playing</i> yang sudah di berikan oleh peneliti 5. Peserta didik yang menjadi kelompok penonton mengevaluasi jalannya <i>role playing</i> meliputi cara pemain membawakan perannya, cara pemecahan masalah nya, dan kesan pemain dalam memainkan perannya.
Tahap Pengakhiran	<ol style="list-style-type: none"> 6. Menjelaskan bahwa kegiatan konseling akan segera berakhir 7. Menyimpulkan dari topik yang dibahas dan mengevaluasi pertemuan ketiga ini. 8. Mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan : <ol style="list-style-type: none"> a. Pemahaman yang sudah diperoleh anggota kelompok

	<p>b. Perasaan yang dialami selama kegiatan berlangsung</p> <p>c. Kesan yang diperoleh selama kegiatan</p> <p>9. Membahas dan menanyakan tindak lanjut kegiatan konseling kelompok teknik role playing.</p> <p>10. Mengucapkan terimakasih, memimpin do'a dan mengucapkan salam penutup.</p>
--	--

- H. Alokasi Waktu : 1 x 45 menit
- I. Pihak yang disertakan : Guru pembimbing, peserta didik
- J. Alat dan Perlengkapan : pulpen, buku catatan, Skenario, *white board*
- K. Rencana Penilaian : Penilaian segera
- L. Rencana Tindak Lanjut :



Mengetahui,

Koordinator BK

Perencana Layanan

Dwi Asmaning Ayu, S.Pd
NIP. 197803042005012008

Rizki Kurnia Putri
NPM : 1311080147

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN DAN KONSELING

Sekolah	: MTs Muhammadiyah Bandar Lampung
Kelas/Semester	: VII / Ganjil
Tahun	: 2017-2018
Hari/Tanggal	: Kamis, 23 november 2017
A. Topik Pembahasan	: Perilaku agresif
B. Bidang Bimbingan	: Pribadi
C. Jenis Layanan	: Layanan konseling kelompok teknik role playing
D. Fungsi Layanan	: Pemahaman dan Pengentasan
E. Kompetensi dasar	: Mampu mengidentifikasi perilaku agresif melalui role playing
F. Indikator	:1. Peserta didik dapat mempersiapkan role playing yang akan dimainkan 2. Peserta didik mempraktekan cerita dalam naskah role playing

3. Peserta didik dapat menyebutkan perilaku agresifitas melalui cerita dalam naskah role playing
4. Peserta didik dapat menguraikan akibat dari perilaku agresifitas melalui cerita dalam naskah role playing
5. Peserta didik dapat memperlihatkan rasa empati melalui cerita dalam naskah role playing

G. Tempat Penyelenggaraan

: Ruang Kelas

H. Sasaran Layanan

: Peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung

I. Sub Tema

: Tanggung jawab

J. Materi Layanan

: Naskah *Role Playing* (Terlampir)

K. Proses Kegiatan

:

<p>Tahap Pembukaan (Awal)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam dan menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terima kasih atas kesediannya menjadi responden 2. Memimpin do'a 3. Bertanya kepada anggota kelompok tentang manfaat yang di dapatkan setelah menjalani program ini 4. Meminta saran atau kritik mengenai sesi konseling ini atau saya sendiri selaku peneliti.
<p>Tahap Kegiatan (Inti)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya

	<p>6. Peneliti menerangkan tugas kelompok penonton yaitu mengobservasi atau mengamati jalannya <i>Role playing</i></p> <p>7. Pelaksanaan <i>role playing</i>, peserta didik yang memainkan <i>role playing</i> tentang tanggung jawab di depan kelas yang jalannya ceritanya sesuai dengan naskah <i>role playing</i> yang sudah diberikan oleh peneliti</p> <p>8. Peserta didik yang menjadi kelompok penonton mengevaluasi jalannya <i>role playing</i> meliputi cara pemain membawakan perannya, cara pemecahan masalahnya, dan kesan pemain dalam memainkan perannya.</p> <p>9. Memberikan apresiasi kepada anggota kelompok terhadap keberhasilan-keberhasilan yang sudah dicapai mereka selama mengikuti intervensi.</p>
Tahap Pengakhiran	<p>10. Menjelaskan bahwa sesi konseling akan segera berakhir</p> <p>11. Mengucapkan terima kasih telah menjadi responden dalam penelitian ini.</p> <p>12. Peneliti menutup kegiatan dengan mengucapkan salam.</p>

- G. Tempat Penyelenggaraan : Ruang kelas
- H. Alokasi Waktu : 1 x 45 menit
- I. Pihak yang disertakan : Guru pembimbing, peserta didik
- J. Alat dan Perlengkapan : pena, buku tulis, skenario
- K. Rencana Penilaian : Penilaian segera

L. Rencana Tindak Lanjut

: Diharapkan peserta didik dapat selalu berperilaku baik

Bandar Lampung,

2017

Mengetahui,

Koordinator BK

Perencana Layanan

Dwi Asmaning Ayu, S.Pd
NIP. 197803042005012008

Rizki Kurnia Putri
NPM : 1311080147

