



EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA SMPN 103 JAKARTA

Afifah Azzahra Qurrota A'yun^{1(*)}, Asni²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia¹²
afifahazzahra184@gmail.com¹, asni@uhamka.ac.id²

Abstract

Received: 28 Juni 2023
Revised: 28 Juni 2023
Accepted: 29 Juni 2023

Siswa adalah bagian penting dari lembaga pendidikan. Setiap siswa diharap untuk bertindak positif, memiliki kepribadian yang baik, memiliki karakter yang kuat yang tidak dipengaruhi oleh orang lain, dan memiliki gagasan yang baik, jika tidak tegas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dalam menurunkan agresi pada siswa kelas VIII-9 SMP Negeri 103 Jakarta tahun ajaran 2023. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif yang sesuai dengan sifat penelitian. Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-experimental dengan desain single group pretest and posttest design. Dari hasil tersebut, dari 36 item yang ada, 31 item tersedia untuk penelitian. Populasi penelitian berjumlah 32 orang siswa dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yang disebut purposeful sampling. Sampel terdiri dari 10 siswanya. Instrumen yang digunakan adalah angket untuk menguji reliabilitas rumus yang digunakan dalam rumus Alpha-Cronbac, sedangkan pengujian hipotesis digunakan pada teknik analisis data penelitian ini. Pengujian hipotesis dengan menggunakan signed Wilcoxon ranks dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dapat mengurangi perilaku agresif siswa kelas VIII SMP Negeri 103 Jakarta.

Keywords: Perilaku Agresif; Bimbingan Kelompok; Role Playing

(*) Corresponding Author: A'yun, afifahazzahra184@gmail.com

How to Cite: A'yun, A. A. Q. & Asni, A. (2023). EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF SISWA SMPN 103 JAKARTA. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 714-721.

INTRODUCTION

Siswa penting dalam pendidikan. Dengan pendidikan, seseorang dapat maju dalam berbagai bidang, yang pada akhirnya membuat seseorang lebih baik dalam menciptakan suasana dan proses belajar, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih giat meningkatkan potensi dirinya. Siswa diharapkan berperilaku positif, ramah, dan berkarakter kuat. Bisa membantu orang, tidak kasar, menyapa, dan berfikir efektif. Siswa suka kebebasan, namun kurang memperhatikan dampaknya. Ada harapan agar murid tidak melakukan tindakan buruk, namun terkadang terjadi perilaku agresif di antara mereka. Karena "sekolah sebagai faktor penentu dalam proses berkembangnya karakter anak, baik dalam berpikir ataupun dalam tingkah laku". Maka dari itu besar harapan siswa tidak melakukan perbuatan yang kurang baik, terutama perbuatan atau perbuatan yang menyebabkan kerugian bagi orang lain. Namun dalam kenyataannya, siswa tidak luput dari perilaku tidak teratur, yaitu kekerasan yang dikenal di kalangan siswa sebagai agresi. Kata sifat dari agresif memiliki arti pada KBBI (Setiawan, 2016), rasa kecewa karena kegagalan dan marah atas perlakuan kekerasan. Itu bisa diarahkan pada orang atau benda. Menurut

Bandura (Sarwono, 2015) mendefinisikan perilaku agresif sebagai hasil dari proses pembelajaran sosial melalui pengawasan terhadap kehidupan sosial. Umumnya, penyebab agresi adalah seseorang mengalami keadaan emosi tertentu yang terlihat seperti emosi kemarahan. Perasaan marah mempengaruhi kesinambungan penyaluran kemarahan terhadap sasaran tertentu.

Berdasarkan observasi peneliti, di SMPN 103 Jakarta pada tanggal 20 Oktober 2022 menemukan bahwa beberapa siswa melakukan tindakan agresif baik dengan cara fisik ataupun verbal, misalnya memukul dan menghina temannya. Ini terlihat saat siswa sedang marah atau bercanda. Perilaku agresif dari individu jika atasi dengan secepat mungkin, akan mengakibatkan sebuah perilaku non verbal seperti tawuran, perkelahian, perusakan secara fisik atau bahkan pengeroyokan. Dimasa kini permasalahan yang kerap muncul bukan hanya perilaku non-verbal akan tetapi perilaku agresif yang verbal juga (Eliani, et al., 2018).

Perilaku dari siswa yang mengakibatkan pengaruh serta dampak yang sangat merugikan baik itu untuk orang lain atau bagi siswa itu sendiri (Gunawan, et al., 2020). Pengaruh serta dampak perilaku yang agresif dari murid yaitu sulitnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, hal tersebut terjadi karena terdapat kecenderungan akan diijaukan dan diasingkan oleh teman sejawatnya yang berdampak pada proses berkembang dari siswa tersebut menjadi terhambat dan dikhawatirkan akan mengakibatkan perilaku agresif semakin (Ferdiansa & Neviyarni, 2020). Dampak yang paling umum ditimbulkan oleh perilaku agresif siswa adalah kesulitan dalam berkomunikasi secara sosial dengan orang-orang di sekitarnya, karena teman cenderung menghindari atau mengucilkan mereka, yang mengganggu proses perkembangan mereka dan mereka takut menjadi lebih agresif (Ferdiansa & Neviyarni, 2020). Persoalan ini semakin menguat dengan adanya beberapa faktor yang mengakibatkan timbulnya suatu perilaku yang agresif dilakukan oleh seorang siswa, sebagai faktor internal yang ada pada diri sendiri serupa dengan merasakan depresi, frustrasi, dan sebuah harapan atau suatu ambisi yang tidak tercapai/terwujud, serta adanya sebuah faktor eksternal yang bermula ada pada diri siswa yaitu masyarakat, lingkungan disekolah, keluarga, ketidaksesuaian penggunaan media masa "tontonan" yang memperlihatkan kekerasan dan diberlakukannya suatu hukuman secara fisik yang dilakukan oleh orang tua yang mengakibatkan siswa mencontoh perbuatan tersebut (Yani & Retnowuni, 2019). Perilaku ini jika tidak mendapatkan perhatian khusus serta tidak dibenahi maka akan berpengaruh terhadap hubungan siswa tersebut dengan teman-temannya dan orang lain disekitarnya (Einstein & Indrawati, 2017).

Hasil dari penelitian Huneck (Wiradimaja, 2016) menjelaskan bahwa "10 sampai 16 persen peserta didik di Indonesia melaporkan mendapatkan pemukulan, kecaman, olokan, dikucilkan, dorongan ataupun sebuah tendangan paling sedikit 1 kali dalam seminggu". Menurut Ormrod (2016), perilaku agresif yaitu tingkah laku dilakukan secara sadar dan disengaja dengan tujuan menyakiti orang lain baik itu secara mental ataupun fisik. Bimbingan kelompok merupakan suatu layanan yang bisa disampaikan pada murid dengan sebuah dinamika kelompok (Ulandari & Juliawati, 2019). Bimbingan kelompok yaitu suatu fasilitas dengan tujuan memungkinkan siswa mendapatkan beragam ilmu dari seorang narasumber dan terutama guru bimbingannya yang memberikan manfaat untuk sehari-hari, bisa sebagai perseorangan ataupun sebagai keluarga dan masyarakat. Selanjutnya Walgito (2014) mengungkapkan "layanan bimbingan kelompok dibentuk agar mampu mengatasi permasalahan umum dan membantu seseorang dalam menghadapi sebuah masalah dengan mengikutsertakan mereka dalam kehidupan berkelompok". Hal tersebut disebabkan karena layanan bimbingan kelompok ini akan membantu siswa mengatasi permasalahannya dengan cara berkelompok atau bersama-sama. Bimbingan kelompok pada dasarnya memiliki tujuan untuk meningkatkan pengembangan

keterampilan sosial khususnya kemampuan berkomunikasi siswa. Sedangkan Tujuan bimbingan kelompok menurut Winarno (Nengsih, 2019) adalah kegiatan dimana masalah dibahas dan manfaat ditawarkan kepada setiap siswa yang berpartisipasi dalam bimbingan kelompok.

Menurut pendapat Nengsih (2019) manfaat dari layanan bimbingan kelompok yaitu terdapat kesempatan bagi siswa untuk bertinteraksi dengan banyak siswa lain, siswa mengetahui tantangan yang sedang dihadapinya, siswa menerima dirinya sendiri setelah mengakui temannya kerap menghadapi kesulitan, masalah dan tantangan yang seringkali dihadapinya sama." Berani untuk mengungkapkan pendapatnya ketika dalam sebuah kelompok, mempunyai kesempatan untuk mendiskusikan mengenai sesuatu secara bersama-sama, memiliki kesiapan yang lebih untuk menerima pendapat dari teman-temannya. Usaha yang dilakukan agar dapat menyelesaikan permasalahan adalah dengan mengaplikasikan bimbingan kelompok menggunakan teknik bermain peran Peserta didik yang bertindak agresif secara verbal akan diberi aktivitas permainan peran tertentu sehingga siswa bisa menjalin sebuah interaksi sosial dengan baik, menyelesaikan konflik, memecahkan permasalahannya, pengendalian diri dari emosi, pengembangan empati sebagai individu yang memiliki tanggung jawab dan mempunyai sikap sopan santun serta dapat menjaga prilakunya.

Teknik *role playing* menurut Hamdani (2018) bermain peran adalah memiliki tujuan agar siswa bisa memahami materi pembelajaran dengan cara melihat dan meningkatkan imajinasi para siswa dengan cara berperan sebagai satu tokoh mati ataupun yang hidup. Sedangkan pendapat dari Majid (2015) menyatakan bahwa permainan peran adalah salah satu metode pembelajaran yang dikhususkan untuk metode stimulus, teknik ini secara umum dilaksanakan lebih dari satu orang disesuaikan dengan peran yang akan dimainkan. Dari uraian di atas, peneliti memberikan kesimpulan bahwa teknik *role playing* yaitu suatu teknik belajar yang melibatkan bagaimana siswa meniru atau berpura-pura berperilaku ataupun menirukan sebuah situasi sebagai tokoh sejarah dengan cara ini. Metode bermain peran merupakan sebuah metode dimana siswa akan benar-benar ditemui siswa di sekolah seperti gangguan perilaku agresif siswa yang disebabkan oleh gangguan pikiran. Kemudian teknik *role playing* menurut Hamalik (2014) mengemukakan bahwa teknik *role playing* terdapat tiga jenis yang bisa digunakan pada proses belajar, diantaranya *role playing* tunggal, *role playing* jamak dan *role playing* dengan ulangan.

Dalam pelaksanaan serta keterkaitannya dengan kebutuhan sebuah nasihat, termasuk juga kategori saat individu bertindak dalam keadaan imajinasi dengan tujuan berkontribusi kepada pemahaman diri, melakukan analisis kemampuan merka dan meningkatkan ketrampilan sosial. Pengembangan memiliki tujuan untuk lebih meningkatkan kognitif siswa dan aspek afektif, sehingga siswa tidak hanya belajar perilaku yang baru, tapi agar lebih memahami jika perilaku mereka pada temannya dalam hubungan sosial sedang tidak baik. Metode *role playing* bertujuan agar siswa bisa lebih meningkatkan keterampilan sosialnya. Dari penjelasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, peneliti perlu mengetahui "efektivitas bimbingan kelompok". Teknik bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif.

METHODS

Penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif jenis *posttest* design dan *Pre Eksperimen one-group pretest*, yang mana ada sebuah *pretest* sebelum diberikan perlakuan, hingga bisa diketahui dengan tepat sebab melakukan perbandingan dengan kondisi setelah diberikan perlakuan. Populasi terbagi menjadi 2 yaitu populasi target dan terjangkau, populasi target menurut Anggraeni (2022) merupakan Populasi untuk

digeneralisasikan ke dalam kesimpulan. Maka dalam penelitian ini menjadi populasi target penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII.1 sampai kelas VIII.9 di SMPN 103 Jakarta berjumlah 300 siswa. Sedangkan berdasarkan menurut (Nursalam, 2017) Populasi yang dapat dijangkau adalah populasi yang memenuhi kriteria penelitian dan biasanya dapat dijangkau oleh peneliti dalam kelompok. Dengan demikian jelas dari uraian di atas bahwa populasi yang dijangkau oleh penelitian ini terdiri dari siswa kelas VIII.9 yang karakteristiknya sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Suatu penelitian dengan wilayah populasi tentunya menyulitkan peneliti untuk mengumpulkan data sehingga sampel yang digunakan dapat mewakili populasi yang diamati. Menurut Roscoe (Indrawan, 2014) untuk penelitian eksperimental sederhana dengan control eksperimen yang ketat, penelitian yang sukses adalah mungkin dengan ukuran sampel kecil antara 10 sampai dengan 20 orang. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti mengambil sampel siswa SMPN 103 Jakarta yang berperilaku agresif, sebanyak 10 siswa. Meskipun kriteria pemilihan anggota sebagai subjek penelitian ini adalah siswa yang bertindak agresif, tujuan penelitian ini adalah efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMPN 103 Jakarta. Sampel yang digunakan peneliti yaitu 10 siswa kelas VIII-9 SMPN 103 Jakarta, yang dilakukan pilihan berdasarkan teknik *purposive sampling*. Subjek penelitian yang digunakan mempunyai kategori rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi dalam perilaku agresif. Instrument yang dipakai yaitu data analisis dengan pengujian *Wilcoxon Sign Rank Test* dan skala likert.

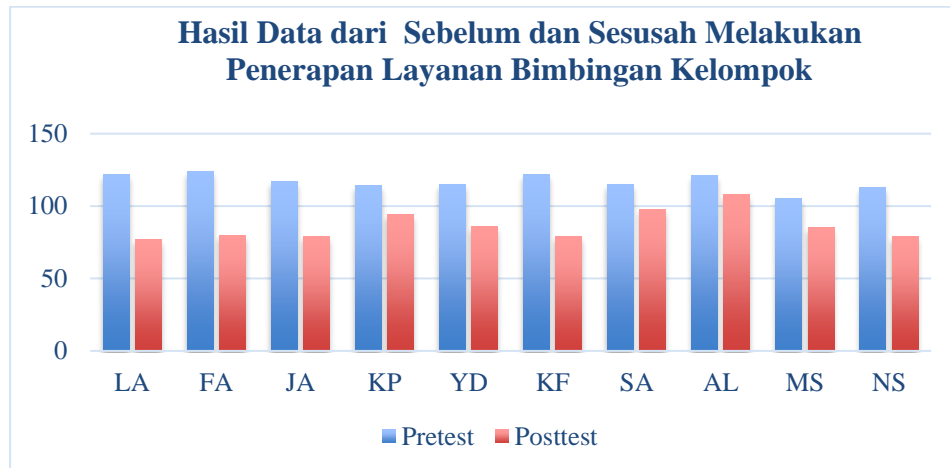
RESULTS & DISCUSSION

Results

Tabel 1.
 Data hasil *posstest* dan *pretest* perilaku agresif siswa kelas VIII-9

No.	Responden	Pretest	Kategori	Posttest	Kategori
1.	LA	122	Tinggi	77	Rendah
2.	FA	124	Sangat	80	Rendah
3.	JA	117	Tinggi	79	Rendah
4.	KP	114	Tinggi	94	Sedang
5.	YD	115	Sedang	86	Sedang
6.	KF	122	Sedang	79	Rendah
7.	SA	115	Tinggi	98	Tinggi
8.	AL	121	Sedang	108	Sangat
9.	MS	105	Tinggi	86	Tinggi
10.	NS	113	Rendah	79	Sedang
			Sedang		Rendah
Jumlah		1168		865	

Sumber: Penulis



Gambar 1.
Pretest dan posttest perilaku agresif
Sumber: Penulis

Table 2.
 Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov	Nilai
N	10
Test Statistic	0,137
Asym. Sig. (2-Tailed)	0,200

Sumber: Penulis

Table 3.
 Rank

Pretest – Posttest Perilaku Agresif			
	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	10	5,50	55,00
Positive Ranks	0	0,00	0,00
Ties	0		
Total	10		

Sumber: Penulis

Tabel 4.
 Hasil Uji Wilcoxon

Pretest – Posttest Perilaku Agresif	
Z	-2,805
Asym. Sig. (2-Tailed)	0,005

Sumber: Penulis

Discussion

Proses treatment dibagi menjadi 4 sesi yang berlangsung selama 45 menit. Sebelum dilakukan kegiatan treatment, peneliti terlebih dahulu mengajukan perizinan kepada guru untuk melaksanakan suatu aktivitas bimbingan kelompok dan menjelaskan orang-orang yang ikut dalam kegiatan. Pada saat sebelum melakukan metode bermain peran, terlebih dahulu peneliti melaksanakan *pretest* yang bertujuan untuk bisa melakukan identifikasi pada subjek dari penelitian tersebut yaitu kriteria golongan tertinggi yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Pada kegiatan *pretest* digunakan rasio perilaku agresif kemudian dari hasil *pretest* digolongkan berdasarkan rentang nilai.

Dalam perkumpulan ketua kelompok mengambil 10 siswa yang dipilih menurut kategori tertentu, yang hendak ikut serta dalam aktivitas bimbingan kelompok, pada kategori ini merupakan tingkatan yang dilakukan untuk membangun suatu ikatan yang baik dan meningkatkan kesolidaritasan. Peneliti memaparkan langkah-langkah kegiatan bimbingan dalam bentuk kelompok ini dengan menerapkan metode bermain peran dan pada semua pertemuannya yang dirancang oleh peneliti beberapa tema yang berkaitan dengan perilaku agresif yang diterapkan dalam pelaksanaan aktivitas sehari-hari. Mengenai beberapa tema pada layanan bimbingan kelompok yaitu diantaranya, perilaku agresif verbal, fisik, agresif permusuhan, dan agresif kemarahan.

Berdasarkan tabel diatas bisa dilihat perbedaan yang relevan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Seluruh sampel terdapat penyusutana angka sesudah diberikan treatment *role playing*, namun ada satu sampel yang menyusut namun sampel itu masih pada kategori yang tinggi adalah siswa SA dan kategori sangat tinggi pada siswa AL. Faktor lingkungan mengakibatkan skor masih tinggi. Kemudian hasil penelitian dengan gambar diatas, ditunjukkan perbandingan hasil dari sebelum dan setelah tes. Hasil *pretest* memperlihatkan bahwa 10 subjek mempunyai skor perilaku agresif yang sangat tinggi, tinggi sedang dan rendah, maka dari itu diberi perlakuan teknik permainan peran. Pada grafik diatas menunjukkan bahwa skor setelah dilakukan tes lebih rendah dari sebelum dilakukan tes, yang dapat diartikan bahwa terjadi penyusutan skor perilaku agresif sebelum dan setelah menerapkan teknik permainan peran.

Adapun hasil perhitungan uji normalitas Kolmogorov Smirnov diperoleh 0,137 dengan signifikansi normalitas $0,200 > 0,05$ yang memperlihatkan bahwa berdistribusi normal. Mengacu pada hasil analisis non parametrik yang dilakukan melalui uji *wilcoxon* menggunakan media *SPSS*. Hasil perhitungan yang didapatkan yaitu Sig. 2-tailed senilai ,005. Dengan ketetapan yang sudah valid, jadi Sig. 2- tailed $.005 < 0,05$ maka dari itu menjadikan keputusan hipotesis yaitu menerima H_a yang diartikan bahwa kegiatan layanan dengan teknik ini bisa dan berhasil untuk bisa menurunkan perilaku agresif para siswa kelas VIII di SMP Negeri 103 Jakarta.

Peneliti memberikan teknik bermain peran bagi siswa VIII-9 dengan tujuan bisa meminimalisir perilaku agresif. Perilaku tersebut dilakukan oleh para siswa sebagian besar bersifat verbal dan nonverbal. Agresi verbal biasanya berupa mengumpat atau menyiratkan bahwa seorang teman bermaksud menyakiti orang lain, sedangkan agresi non-verbal bisa berupa mencubit, bisa berupa memukul atau memukul meja untuk melampiaskan amarah. Siswa masih memandang perilaku agresif sebagai suatu candaan yang tidak membuat orang terluka baik dari segi mental ataupun fisik tanpa memperhitungkan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan metode bermain peran ini para siswa dituntun untuk bisa mengembangkan rasa kebersamaan, empati, serta solidaritas yang tinggi dengan temannya. Bermain peran adalah suatu model pelatihan baik secara individu dan sosial. Metode ini membantu para siswa agar bisa menemukan makna dalam pribadi mereka dalam kehidupan sosialnya serta membantu untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan cara berkelompok.

Teknik bermain peran ini memberi kesempatan bagi para siswa untuk lebih mengetahui dampak dari perilaku agresif serta bagaimana bisa menjadi sebagai korban. Bermain peran menurut Maningrum & Syarafuddin (2018), bisa membantu siswa untuk mengembangkan keterampilannya untuk bisa melakukan pengendalian terhadap emosi baik dirinya atau orang lain. Pada persoalan ini, siswa belajar dan berlatih untuk memahami orang lain dan merubah tingkah lakunya setelah melihat tingkah laku orang lain. Dengan ini bisa disimpulkan teknik permainan peran dan kepemimpinan ini sangatlah efektif untuk bisa mengatasi permasalahan sosial dan hubungan antar sesama siswa. Metode permainan peran ini dibuat agar bisa membantu para siswa mengatasi permasalahannya, menghargai serta memahami orang lain.

Dalam bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran diharapkan siswa dapat mengembangkan karakter dan mengurangi perilaku agresif. Permainan peran membantu siswa untuk memahami pentingnya lingkungan sosial yang sangat berguna untuk mereka dan orang lain. Mereka belajar bagaimana memecahkan masalah pribadi yang mereka hadapi dalam kelompok sosial mereka. Selain itu, peneliti menggunakan teknik *role-playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa karena *role playing* menawarkan kesempatan kepada siswa untuk secara kolaboratif menganalisis situasi sosial, terutama yang berhubungan dengan hubungan pribadi. Dengan ini peneliti memutuskan untuk memecahkan serta menguraikan permasalahan hubungan, terutama yang terjadi sehari – hari dalam kehidupan manusia.

Penelitian ini mengikuti penelitian sebelumnya yang berjudul “Efektivitas Konseling Kelompok Menggunakan Teknik Bermain Peran” oleh Rizuki Kurnia Putri, mahasiswa Jurusan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Keguruan, Tarbiya, Raden Intan Lampung, Universitas Islam Nasional. didukung (2017). didukung oleh penelitian sebelumnya yang berjudul 2017/2018 MTS Muhammadiyah Bandar Lampung Kelas VII Mengurangi Perilaku Agresif. Hal ini terlihat dari hasil uji-t yang menunjukkan perubahan skor perilaku agresif setelah mengajarkan keterampilan bermain peran. Siswa yang awalnya mendapat nilai tinggi setelah mendapat layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik bermain peran. Hal ini terlihat dari hasil pretest dan posttest. Jika t adalah 13,290 berarti 35,83333, maka thitung dibandingkan dengan t_{tabel} jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,290 > 1.796$), yaitu perilaku agresif siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Bandar. Lampung melihat perubahan setelah menerima layanan konsultasi untuk kelompok teknis bermain peran. Kesamaan antara karya Rizki dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan teknik *role playing*.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dijabarkan pada pembahasan dan analisis, maka peneliti menyimpulkan bahwa pengaplikasian layanan bimbingan kelompok menggunakan metode bermain peran dapat menurunkan perilaku agresif pada siswa kelas VIII-9 SMPN 103 Jakarta. Dibuktikan dari hasil perolehan skor *posttest* dan *pretest*. hasil perolehan skor *pretest* sebelum dilakukan treatment diperoleh skor sebesar 116,8 berada pada taraf tinggi, setelah mendapatkan treatment selama 4 pertemuan diberikan *posttest* yang diperoleh skor sebesar 86,5 berada pada taraf sedang. Maka dari hasil perolehan nilai skor *pretest* dan *posttest* memperlihatkan bahwa kegiatan bimbingan kelompok memakai metode bermain peran dalam kelompok, perilaku agresif siswa kelas VIII-9 SMPN 103 Jakarta berkurang secara signifikan.

Hasil dari analisis digunakan uji *Wilcoxon* dengan dukungan *IBM SPSS Statistic 26 for windows* diterima nilai signifikan $0,005 < 0,05$, maka dinyatakan H_0 di tolak dan H_a diterima. Maka dari itu, Kesimpulan penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok

dengan teknik bermain peran efektif dalam menurunkan perilaku agresif siswa SMP Negeri 103 Jakarta. Penelitian ini memuat beberapa rekomendasi. Guru bimbingan konseling dapat menggunakan teknik bermain peran untuk bimbingan kelompok sebagai layanan alternatif yang dapat mengurangi perilaku agresif siswa, namun tetap perlu memperhatikan fase bermain peran dan melakukan pemeragaan.

REFERENCES

- Anggraeni, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Mojokerto: STIKes Majapahit.
- Einsten, G., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter Orangtua Dengan Perilaku Agresif Siswa/siswi Smk Yudyakarya magelang. *Jurnal Empati*, 491-502.
- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola K-Pop. *Psikohumaniora: Jurnal penelitian psikologi*, 59-72.
- Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8-12.
- Gunawan, I. M., Hartati, A., & Mulachela, F. S. (2020). Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Perilaku Agresif Siswa di SMKN 4 Mataram. *Jurnal Paedagogy*.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Indrawan, R. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Surabaya : Refika Aditama.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maningrum, R. A., & Syarafuddin, H. M. (2018). Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Kecemasan Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Praya. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 198-205.
- Nengsih. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Perencanaan Arah Karier Siswa SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.
- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ormrod, J. E. (2016). *Psikologi Pendidikan: membantu siswa tumbuh dan berkembang*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2015). *Teori-teori psikologi sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan, E. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*. Diambil kembali dari <http://kbbi.web.id/agresif>
- Ulandari, Y., & Juliawati, D. (2019). Pemanfaatan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1-8.
- Walgito, B. (2014). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Wiradimaja, A. (2016). Penerapan Value Clarification Technique (VCT) Model Role Playing dalam mata pelajaran IPS untuk menekan perilaku bullying siswa di SMP Negeri 4 Bandung. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 182-187.
- Yani, A. L., & Retnowuni, A. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada remaja yang tinggal di Pesantren. *Journal Of Holistic Nursing Science*, 36-43.