ARTIKEL

KEEFEKTIFAN BERMAIN PERAN UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMK PGRI 3 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

YENI DWI WIBAWANINGSIH
NPM: 14.1.01.01.0143

Dibimbing oleh :

1. Dr. Atrup, M.Pd., M.M.
2. Santy Andrianie, M.Pd.

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Yeni Dwi Wibawaningsih
NPM	: 14.1.01.01.0143
Telepon/HP	: 085655073136
Alamat Surel (Email)	: yeniwibawa26@gmail.com
Judul Artikel	: Keefektifan Bermain Peran untuk Mengurangi Perilaku Agresif pada Peserta Didik Kelas X SMK PGRI 3 Kediri Tahun Pelajaran2017/2018
Fakultas – Program Studi	: FKIP- Bimbingan Konseling
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiarisme;
b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Atrup, M.Pd., M.M. NIDN. 0709116101	Santy Andrianie, M.Pd. NIDN. 0728018901	Yeni Dwi Wibawaningsih NPM. 14.1.01.01.0143

KEEFEKTIFAN BERMAIN PERAN UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMK PGRI 3 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Yeni Dwi Wibawaningsih
14.1.01.01.0143
FKIP – Bimbingan Konseling
yeniwibawa26@gmail.com
Dr. Atrup, M.Pd., M.M dan Santy Andrianie, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi adanya fenomena tingginya perilaku agresif siswa. Agresif tinggi tidak mampu berkomunikasi dengan baik, karena bisa menyakiti orang lain sehingga tidak diterima dilingkungan sekitar. Maka dalam hal ini perlu adanya solusi mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan teknik bermain peran dapat mengendalikan emosi dan dapat memecahkan masalah siswa. Permasalahan penelitian ini adalah 1) Masih banyak siswa berperilaku agresif. 2) Di SMK PGRI 3 Kediri Kelas X MM dan X PMS belum dilaksanakan teknik bermain peran Tahun ajaran 2017/2018. Pada penelitian ini yang dimaksud perilaku agresif adalah bentuk perilaku yang dapat menyakiti orang lain secara fisik maupun mental, sedangkan bermain peran adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan mengenai jalan memerankan situasi yang paralel dengan yang terjadi di kehidupan yang sebenarnya. Tujuan dari penelitian ini yakni mengetahui keefektifan bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa kelas X SMK PGRI 3 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini adalah siswa kelas X MM sebagai kelompok eksperimen dan X PMS sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 42 siswa. Sampel diambil dengan teknik pengambilan *purposive sampling* dan didapatkan sebanyak 16 responden terpilih berdasarkan skor pretest yang memiliki kategori perilaku agresif tinggi dan sangat tinggi, terpilih 8 siswa kelas X MM dan 8 siswa kelas X PMS. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket perilaku agresif. Hasil uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* yakni sebesar 0,974. Penelitian ini menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui keefektifan bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif. Hasil analisis data nilai signifikan sebesar 0,019 < 0,05 atau t_{hitung} sebesar 2,641 > t_{tabel} sebesar 2,145 dengan df 14, maka H_0 ditolak Ha diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bermain peran efektif untuk mengurangi perilaku agresif. Sehingga disarankan sebaiknya untuk menurunkan prilaku agresif siswa maka guru BK diharapkan menggunakan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa.

KATA KUNCI : Keefektifan, bermain peran, perilaku agresif

A. PENDAHULUAN

Pendidikan itu sendiri dapat diartikan sebagai upaya mencerdaskan bangsa, menanamkan nilai-nilai moral dan agama, membina kepribadian, mengajar-kan pengetahuan, melatih kecakapan, keterampilan, memberikan bimbingan, arahan, tuntutan, teladan, dan disiplin.

Pendidikan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, namun dalam lingkup formal, pendidikan dilakukan oleh sebuah lembaga yang dinamakan sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematik melaksana-kan kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu peserta didik untuk mengembangkan potensinya baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional maupun sosial.

Sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian anak, baik dalam cara berpikir, bersikap maupun cara berperilaku. Dengan demikian di-harapkan peserta didik tidak melakukan perbuatan yang tidak sesuai atau bahkan memperlihatkan perilaku yang dapat merugikan orang lain. Diantara perilaku yang tidak sesuai adalah tindak kekerasan yang terjadi diantara peserta didik yang dikenal dengan istilah agresif

Menurut Myers (dalam Supriyati, 2013: 11) agresif merupakan suatu tingkah laku yang dilakukan seseorang dengan maksud untuk melukai, menyakiti, dan membahayakan orang lain atau dengan kata lain dilakukan dengan sengaja. Perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh sifat egosentris, yaitu masih sulitnya memahami apa yang dirasakan dan dipikirkan orang lain atau masih sulit berempati. Jadi individu tidak dapat memahami perilakunya jika ia melakukan tindakan memukul atau menghina orang lain, tindakan tersebut akan mengakibatkan kerugian pada diri dan lingkungannya.

Kasus-kasus kenakalan yang terjadi pada anak merupakan manifestasi dari sifat agresif pada diri anak. Pepler (dalam Sari, 2017: 5) menemukan bahwa “anak-anak agresif mempunyai komunikasi yang negatif dibanding anak yang tidak agresif dan perilaku antisosial dalam proporsi yang lebih tinggi dalam keseluruhan perilaku mereka.” Hal ini dapat dijelaskan bahwa anak yang agresif tinggi tidak mampu berkomunikasi dengan teman sebaya mereka dikarenakan anak yang agresif biasanya mudah menyakiti atau melukai orang lain sehingga ia tidak diterima dalam pergaulan teman sebaya sehingga anak yang agresif cenderung berperilaku antisosial karena menganggap orang lain sebagai korban yang harus dilukai atau diintimidasi.

Terkait dengan perilaku agresif berdasarkan data yang didapat dari hasil wawancara di SMK PGRI 3 Kediri dengan Guru BK ada beberapa siswa pada

kelas X di dapat data bahwa memiliki ciri-ciri perilaku agresif. Ciri-ciri perilaku agresif yang ada pada siswa tersebut adalah tindakan marah-marah tanpa alasan, tidak disiplin di sekolah (tidak menaati perintah), menghina terkait fisik temannya yang lemah, menjawab saat dinasehati, membuat gaduh di kelas, bersikap kasar dan mengobrol saat guru menerangkan. Guru BK mengakui, kelas X banyak mendapat keluhan dari guru yang mengajar dan siswa yang merasa terganggu. Menurut Guru BK, hal ini berpengaruh terhadap perilaku yang muncul pada siswa tersebut yang dibuktikan dari tahun ke tahun, siswa yang menunjukkan perilaku agresif adalah siswa yang berada di kelas Akuntansi.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dan hasil wawancara dengan guru BK di SMK PGRI 3 Kediri, peneliti menemukan dan melihat munculnya perilaku agresif peserta didik di sekolah tersebut. Perilaku agresif yang di lihat oleh peneliti adalah bentuk tindakan perilaku bersifat verbal seperti menghina, memaki, marah, dan mengumpat. Sedangkan untuk perilaku agresif non verbal atau bersifat fisik langsung adalah perilaku memukul, mendorong, berkelahi, menendang, dan menampar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan secara langsung oleh peneliti selama PPL belum ada penanganan perilaku agresif di SMK PGRI 3 Kediri, saat siswa berperilaku agresif guru hanya memberikan sebuah teguran kepada siswa tersebut dan belum ada perhatian khusus dari pihak sekolah. Kelemahan anak agresif adalah ketidak mampuan menguasai keterampilan sosial, maka diharapkan guru dapat mengajarkan cara menanggapi perasaan orang lain dan perasaan dirinya sendiri serta perilaku yang tepat dalam bertingkah laku disuatu lingkungan. Dalam penanganan perilaku agresif guru bisa menggunakan teknik bermain peran.

Fleet (dalam Supriyati, 2013: 28) menyatakan bermain peran 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 bermain peran merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk memberikan layanan bimbingan di sekolah dengan cara memerankan perilaku yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial.

Menurut Hamdayana (dalam Fauza, 2017: 32) kelebihan metode *Role Playing* ini adalah siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh,

sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusiasa membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi dan dapat menghayati peristiwa yang berlang-sung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri

Dalam pelaksanaannya, konselor berperan sebagai fasilitator. Konselor juga membantu peserta didik untuk mengem-bangkan keterampilan meningkatkan empati, sikap tanggung jawab, pengen-dalian diri, dan mengelola emosi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik sehubungan dengan perilaku agresif yang dilakukan oleh peserta didik.

Dalam kaitan ini maka nampak kesenjangan antara harapan setiap siswa tidak berperilaku agresif dengan kenyataan masih banyak siswa yang memiliki perilaku agresif. Hal ini menjadi menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut apakah efektif menggunakan teknik bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif.

Bermain peran dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan berakhir pada bermain dengan diarahkan. Sehingga membantu peserta didik agar dapat mengembangkan keterampilan dalam berempati dan dapat mengurangi tindakan agresif peserta didik. Berdasarkan alasan tersebut, maka penelitian ini diberi judul: “Keefektifan Bermain Peran untuk Mengurangi Perilaku Agresif pada Peserta Didik Kelas X SMK PGRI 3 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018.

B. METODE

Di dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu: variabel bebas adalah bermain peran. Variabel terikat adalah prilaku agresif.

Teknik penelitian yang digunakan adalah eksperimental dengan desain *quasi eksperimen*. Arikunto (2014: 123) mengemukakan bahwa penelitian *quasi eksperimen* adalah suatu penelitian eksperimen yang belum memenuhi persyaratan seperti cara experimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas X di SMK PGRI 3 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018, dengan jumlah 66 siswa. Menurut Arikunto (2014) berpendapat bahwa “sampel

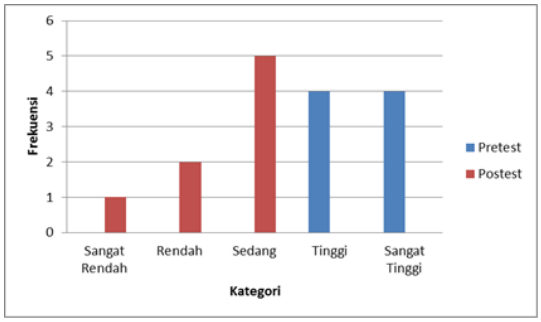
adalah bagian dari populasi atau dapat dikatakan sebagai wakil dari populasi. Teknik pengambilan sampel dalam peelitian ini adalah dengan *purposive sampling*.

Purposive Sampling yang artinya pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan dengan memiliki kriteria tertentu menurut Sugiyono (2015). Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMK PGRI 3 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018 yang memiliki prilaku agresif sangat tinggi dan tinggi. Sehingga didapatkan sampel sebesar 16 responden.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu kuesioner prilaku agresif. Suatu instrumen yang baik maka harus valid dan reliabel, maka sebelum digunkan sebagai intrumen penlitian maka kuesioner prilaku agresif terlebih dahulu di uji kevalidannya dan tingkat reliabilitasnya. Dari 40 item pernyataan pada kuesioner prilaku agresif 36 item pernyataan dinyatakan valid dan 4 item pernyataan dinyatakan tidak valid. Dari hasil uji reliabilitas 36 item pernyataan yang valid didapatkan bahwa 36 item pernyataan reliabel. Sehingga hanya 36 item pernyataan yang valid dan reliabel yang layak dijadikan sebagai intrumen penelitian.

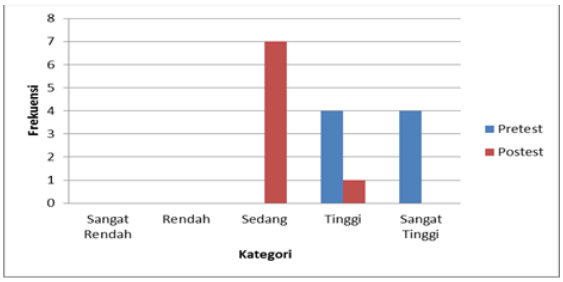
Pada penelitian ini analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah analisis regresi uji t.

C. HASIL DAN KESIMPULAN



Gambar 1.
Grafik Perilaku Agresif Sebelum dan Setelah diberi Teknik Bermain Peran

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa frekuensi perilaku agresif postest kelompok eksperimen terdapat dikategori sedang, rendah dan sangat rendah, dari garafik tersebut tampak bahwa perilaku agresif terjadi perubahan sesudah melakukan bermain peran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik bermain peran dapat menurunkan perilaku agresif siswa kelas X SMK PGRI 3 Kediri.



Gambar 2
Grafik Perilaku Agresif Sebelum dan Setelah diberi Bimbingan Kalsikal

Berdasarkan gambar 2 menunjukkan bahwa frekuensi perilaku agresif postest kelompok eksperimen pada kategori tinggi dan sedang, sedangkan dari pritest pada kategori tinggi dan sangat tinggi, sehingga grafik tersebut tampak bahwa perilaku agresif terjadi perubahan sesudah melakukan bermain peran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik bermain peran dapat menurunkan perilaku agresif siswa kelas X SMK PGRI 3 Kediri

Sebelum melakukan uji hipotesis dengan t, dilakukan analisis prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas diperoleh nilai signifikan > 0,05. Hal ini berarti data berdistribusi normal dan homogen.

Setelah mengetahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen selanjutnya adalah melakukan ji t dengan menggunakan *independent sampel t-test* yang nantinya digunakan untuk menguji hipotesis. Berikut hasil pengujian regresi linier sederhana menggunakan program SPSS *for windows* versi 21

Tabel 1. Uji Hipotesis

t_{hitung}	t_{tabel}	P. Value	Keterangan
2,641	2,145	0,019	Ha diterima H0 ditolak

Berdasarkan hasil pada tabel 1, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05 atau t_{hitung} sebesar 2,641> t_{tabel} sebesar 2,145 dengan df 14, maka H_0 ditolak Ha diterima. Jika dilihat dari rata-rata prilaku agresif kelompok eksperimen 75,875 < rata-rata prilaku agresif kelompok kontrol yaitu 96,625

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bermain peran efektif untuk mengurangi perilaku agresif pada peserta didik kelas X SMK PGRI 3 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Fauza. 2017. *Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Tahun Ajaran 2016/2017*. Dipublikasikan Lampung: UNILA (Online), Tersedia:

http://digilib.unila.ac.id, diunduh 1 Mei 2018

Sari. 2017. *Keefektifan Teknik Sosiodrama Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Verbal*. Dipublikasikan Malang: UNIKAMA (Online), Tersedia: http://e-journal.UNIKAMA.ac.id, diunduh 1 Mei 2018

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta

Supriyati. 2013. *Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Agresif*. Dipublikasikan Surakarta: UNS (Online). Tersedia: https://digilib.UNS.ac.id, diunduh 1 Mei 2018