

THE EFFECT OF ROLE PLAYING TECHNIQUES TO OVERCOME AGRESSIVE VERBALS OF STUDENTS THROUGH GROUP GUIDANCE AT SMPN 1 PEKANBARU

Agis marisyah¹, Raja Arlizon², Donal³

Email: agismarisyah97@gmail.com, r.arlizon@yahoo.co.id, donal@electurer.unri.ac.id

Phone Number: 082390661005

*Guidance and Counseling Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study aims to find out the aggressive verbal description of students before and after being given a Role Playing technique, students' aggressive verbal differences before and after being given a Role Playing technique and to reduce students' aggressive verbal skills through group guidance. The research method used is a quantitative method with the type of pre-experimental one group pretest-posttest research. The subjects of this study were eighth grade students of Pekanbaru State Junior High 1 with aggressive verbal high, amounting to 7 people. The instruments of data collection used were questionnaires using a Likert scale. The data analysis technique used is the Non Parametric statistical technique using the Wilcoxon Test and the Spearman Rank Test. The results showed that aggressive verbal students before being given role playing techniques through group guidance were mostly in the high category at 14% and after being given role playing techniques through the guidance of verbal aggressive groups students experienced a decrease in the moderate category of 71, 42% and in the moderate category 28.57%. Based on the Wilcoxon Test there are significant differences in student self-confidence before and after being given role playing techniques through group guidance with a significance value of $0.018 < \alpha 0.05$. Based on the Spearman Rank Test, it can be concluded that the relationship between role playing techniques through group guidance and student confidence is in the high category of 0.793 or 62.8%. Next to find out the coefficient of determination as follows: $(rs)^2 = (0.793)^2 = 0.628$. This means that the influence of role playing techniques through group guidance services to increase student self-confidence is 62.8% while 37.2% is influenced by other factors that originate in students and from the student environment.*

Key Words: *Role Playing Technique, Self Confidence, Group Guidance*

PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGATASI AGRESIF VERBAL SISWA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DI SMPN 1 PEKANBARU

Agis marisyah¹, Raja Arlizon², Donal³

Email: agismarisyah97@gmail.com, r.arlizon@yahoo.co.id, donal@electurer.unri.ac.id
Nomor HP: 082390661005

Program Studi Pendidikan Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran agresif verbal siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *Role Playing*, perbedaan agresif verbal siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *Role Playing* dan untuk menurunkan agresif verbal siswa melalui bimbingan kelompok. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimen one group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pekanbaru dengan agresif verbal tinggi yang berjumlah 7 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket menggunakan skala Likert. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik Non Parametrik menggunakan Uji Wilcoxon dan Uji Rank Spearman. Hasil penelitian menunjukkan agresif verbal siswa sebelum diberikan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok sebagian besar berada pada kategori tinggi sebesar 14% dan sesudah diberikan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok agresif verbal siswa mengalami penurunan yaitu pada kategori sedang sebesar 71,42% dan pada kategori rendah 28,57%. Berdasarkan Uji Wilcoxon terdapat perbedaan yang signifikan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dengan nilai signifikansi $0,018 < \alpha < 0,05$. Berdasarkan Uji Rank Spearman dapat disimpulkan bahwa hubungan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dengan kepercayaan diri siswa berada pada kategori tinggi 0,793 atau 62,8%. Selanjutnya untuk mengetahui koefisien determinasi sebagai berikut : $(r_s)^2 = (0,793)^2 = 0,628$. Artinya pengaruh teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu 62,8% sedangkan 37,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan siswa tersebut.

Kata Kunci: Teknik *Role Playing*, Kepercayaan diri, Bimbingan Kelompok

PENDAHULUAN

Penelitian yang dilakukan Abdul Aziz (2017) memuat tentang Komunikasi merupakan instrumen penting yang selalu dilakukan manusia dalam kehidupannya, begitupun dalam dunia pendidikan. Pada dasarnya manusia tidak dapat hidup sendiri sehingga sosialisasi menjadi hal yang sangat penting. Sementara itu, sekolah merupakan lembaga formal yang selama ini mewadahi proses pendidikan. Komunikasi merupakan instrumen interaksi yang menjadi faktor penting untuk mewujudkan pendidikan yang baik.

Namun sering sekali orang bereaksi terhadap serangan dengan melakukan pembalasan, terutama proporsi pada anak-anak yang mengalami tindakan agresi dari teman sebayanya cukup besar. Pada anak-anak yang lebih kecil, sekarang mereka sudah bisa bertindak untuk melawan dan mengejek teman seusianya baik di media sosial maupun secara langsung, sementara pada anak-anak yang lebih besar tindakan ini berkembang menjadi bentuk-bentuk serangan seperti pengucilan, memberi nama ejekan, atau menggossipkan (Barbara Krahe 2005).

Menurut Bolman (dalam Dayakisni 2009), perilaku agresi yang timbul pada usia 6-14 tahun adalah berupa kemarahan, kejengkelan, rasa iri, tamak, cemburu dan suka mengkritik. Mereka mengarahkan perilakunya kepada teman sebaya, saudara sekandung, dan juga kepada dirinya sendiri. Perilaku ini dilatarbelakangi adanya keinginan untuk menang, bersaing, meyakinkan diri, menuntut keadilan dan memuaskan perasaan.

Permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah terdapat beberapa siswa di sekolah yang secara sengaja berperilaku agresif seperti memukul dan mencubit, berkata kasar, menghina dan mengejek temannya sehingga membuat siswa yang di hina tersebut merasa sakit hati dan kesal, disini penulis akan lebih menjelaskan tentang agresif verbal, karena melihat yang terjadi dilapangan banyaknya siswa yang berperilaku agresif terutama pada agresif verbal. Perilaku agresif verbal ini tidak hanya dilakukan siswa terhadap temannya saja, namun juga terhadap guru seperti melawan dan mencomoooh guru ketika belajar.

Perilaku agresif bisa disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya merasa kurang diperhatikan, tertekan, pergaulan buruk, dan efek dari tayangan kekerasan dimedia masa. Dampak dari pelaku, misalnya akan dijauhi dan tidak disenangi oleh orang lain. Sedangkan dampak dari korban, misalnya timbulnya tekanan batin karna dijauhi oleh teman-teman di sekelilingnya, bahkan korban bisa mengalami depresi.

Penelitian yang dilakukan Moh. Hablul Haq (2011) memuat tentang Fenomena agresi verbal merupakan fenomena yang memprihatinkan mengingat manusia sebagai makhluk sosial yang memiliki kebutuhan dasar untuk berinteraksi dengan orang lain terutama untuk bergaul di lingkungannya masing-masing. Agresif non verbal itu bisa terjadi berawal dari agresif verbal yang terkadang kita tidak sadari. Bahkan ketika agresif verbal terjadi terus menerus, dampaknya bisa menurunkan kepercayaan diri, sedih, dan bahkan untuk kasus berat korban bisa mengalami depresi.

Salah satu perilaku menyimpang yang sering muncul dikalangan remaja adalah kurang bisa mengontrol verbalnya, dan mudah untuk mengungkapkan dengan kekesalan/kemarahnya melalui kata-kata yang kurang pantas. Perilaku ini sering disebut sebagai perilaku agresif verbal. Penelitian yang dilakukan Sidaguna (2011) memuat tentang, mengemukakan definisi dari agresif yaitu lisan (verbal) yang disengaja dengan maksud untuk menyakiti atau merugikan orang lain. Sehingga agresif

verbal merupakan salahsatu yang muncul dalam bentuk kata-kata kasar seperti makian, cemoohan, teriakan, hinaan, kritikan, dan kata-kata kasar lainnya. Dari komunikasi agresif verbal tersebut jika dibiarkan dan tidak diatasi sesegera mungkin maka sangat berpotensi untuk memicu terjadinya hal-hal yang tidak kita inginkan.

Dengan adanya fenomena ini permasalahan agresif verbal yang tidak pantas untuk seorang pelajar, salah satunya adalah tugas guru BK. Guru BK turut ikut serta dalam perkembangan agresif verbal siswa, yang bisa dilakukan dengan menggunakan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk membantu para siswa dalam menangani masalah agresif verbal melalui prosedur kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*.

Penelitian yang dilakukan Hobri dkk (2013) memuat tentang, *Role playing* (bermain peran) suatu gambaran spontan dari situasi, kondisi atau keadaan yang khusus di lakukan oleh sekelompok orang yang terdiri dari para siswa. Bermain peranan adalah tindakan diluar peranan yang di tentukan sebelumnya, karna tujuannya adalah menciptakan kembali gambaran histori masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi di masa akan datang, peristiwa-peristiwa sekarang atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat serta waktu tertentu sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya.

Role palying dalam penelitian ini dapat diharapkan bisa mengurangi perilaku agresif verbal siswa menjadi lebih baik lagi, dengan demikian hal tersebut diharapkan berpengaruh terhadap menurunnya gejala agresif verbal yang ada dalam diri siswa dan secara tidak langsung dapat membantu siswa yang verbalnya tidak baik menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan permasalahan diatas, maka akan dilaksanakan penelitian yang berjudul “ Pengaruh teknik *Role Playing* untuk mengatasi perilaku Agresif Verbal siswa melalui Bimbingan Kelompok.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pekanbaru yang berlokasi Jl. Sultan Syarif Kasim 157, Lima Puluh, Kota Pekan Baru, Riau. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai Maret 2019. Subjek Pada penelitian ini adalah 7 orang siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah pada kelas VIII yang didapat dari pengolahan data angket. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pre- eksperimental design. Subjek yang dipilih yaitu siswa kelas VIII yang berjumlah 7 orang siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah yang diketahui dari hasil penyebaran instrumen angket kepercayaan diri.

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperiment design* dengan model *one group pretest* (sebelum) – *posttest* (setelah), yaitu satu kali pemberian test (angket) sebelum, dilanjutkan dengan pemberian treatmen (4 kali pertemuan) dan satu kali test pemberian test (angket) sesudah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan angket kepercayaan diri menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif yaitu dengan mengguakan data yang bersifat deskriptif dan statistik. Adapun statistik yang digunakan adalah statistik non parametrik melalui uji wilcoxon dan uji Rank Spearman dan koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat dilihat sebagai berikut.

1. Gambaran Agresif Verbal Siswa Sebelum Dan Sesudah diberikan Teknik *Role Playing* Melalui Bimbingan Kelompok

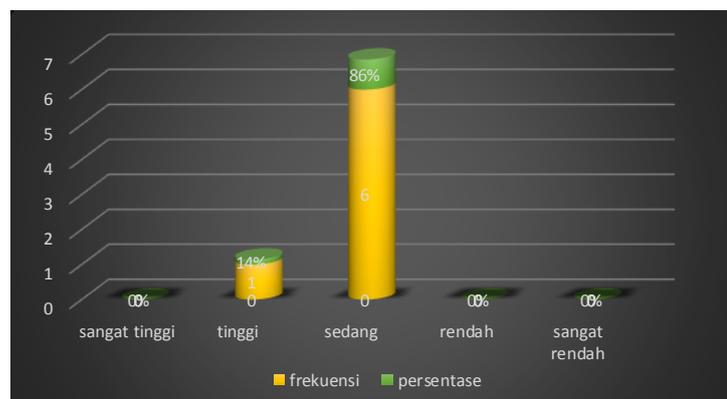
Tabel 1 Penurunan Agresif Verbal Siswa Sebelum dan Sesudah

Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
		F	%	f	%
Sangat tinggi	≥ 99	0	0	0	0
Tinggi	80-98	1	14%	0	0
Sedang	61-79	6	86%	2	14%
Rendah	42-60	0	0	5	57%
Sangat rendah	≤ 41	0	0	0	28%

Sumber: Data olahan penelitian 2019

Berdasarkan tabel diatas dapat dimaknai bahwa terjadi perubahan pada agresif verbal siswa sebelum dan setelah dilaksanakan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok. Sebelum dilaksanakannya layanan mayoritas agresif verbal siswa berada pada kategori sedang yaitu pada angka 86% dan 14% lainnya pada posisi tinggi, setelah pelaksanaan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok agresif verbal siswa menurun dikategori sedang 14%, kategori rendah 57% dan kategori sangat rendah 28%.

Untuk lebih jelasnya gambaran agresif verbal siswa sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Grafik 1. Agresif Verbal siswa sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan teknik Role Playing.

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa tingkat Agresif Verabl siswa dengan sampel 7 orang di SMP Negeri 1 Pekanbaru, lebih banyak pada kategori tidak baik.

Perbedaan Agresif Verbal siswa sebelum dan sesudah diberikan terknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok diketahui melalui perhitungan statistik, dalam hal ini peneliti menggunakan uji *wilcoxon* dengan aplikasi SPSS versi 23 memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Gambaran Perbedaan Agresif Verbal Siswa
Test Statistics^a

	SESUDAH – SEBELUM
Z	-2,366 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.018

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on positive ranks.

Sumber: Data Olahan Penelitian 2019

Dari penggambaran hasil tabel diatas, dapat dilihat bahwa *Asymp.sig (2-tailed)* adalah 0,018. Maka pada dasar pengambilan keputusan *Asymp.sig (2-tailed) < 0,05* bermakna bahwa hipotesis diterima. Pada penelitian kali ini *Asymp.sig (2-tailed) = 0,018* maka hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan tentang terdapat perbedaan agresif verbal yang signifikan sebelum dengan sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* diterima.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk menurunkan agresif verbal siswa maka terlebih dahulu melakukan perhitungan menggunakan *rank spearman* dengan SPSS versi 23

Tabel 3 Gambaran Pengaruh Teknik *Role Playing*
Correlations

			SEBELUM	SESUDAH
Spearman's rho	SEBELUM	Correlation Coefficient	1.000	,793*
		Sig. (2- tailed)		.033
		N	7	7
	SESUDAH	Correlation Coefficient	,793*	1.000
		Sig. (2- tailed)	.033	
		N	7	7

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Sumber: Data Olahan Penelitian 2019

Dari hasil olahan data yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dilihat bahwa nilai hitung *Sig. (2-tailed)* adalah 0,033. Atas dasar pengambilan keputusan yang menyatakan bahwa hipotesis bisa diterima jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05. Pada penelitian kali ini nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,033 (0,033 < 0,05). Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* berpengaruh dalam penurunan agresif verbal siswa.

Selanjutnya, dari hasil olahan tersebut diperoleh hasil koefisien korelasi sebesar 0,793. Maka untuk mengetahui koefisien determinan digunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}(r_s)^2 &= (0,793)^2 \times 100\% \\ &= 0,628 \times 100\% \\ &= 62.8\%\end{aligned}$$

Artinya pengaruh teknik *role playing* terhadap agresif verbal siswa adalah 62.8% sedangkan 37.2% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam maupun dari lingkungan siswa tersebut.

Pembahasan

Agresif verbal siswa sebelum dilakukan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok, diketahui bahwa tingkat agresif verbal siswa berada pada kategori tinggi dan sedang. Sedangkan agresif verbal siswa setelah dilaksanakan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, dapat diketahui tingkat agresif verbal siswa berada pada kategori sedang dan rendah.

Setelah diberikan teknik *role playing* sudah tidak ada lagi siswa yang memiliki agresif verbal pada kategori tinggi. Artinya terjadi penurunan agresif verbal siswa setelah diberikan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok.

Perbedaan tingkat agresif verbal siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok berdasarkan hasil pengolahan data dan persentase dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dimana sebelum dilakukan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok, sampel berada pada kategori tinggi dan sedang. Sedangkan setelah dilakukan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok terdapat beberapa sampel responden yang berada pada kategori sedang, rendah dan beberapa respondennya ada pada kategori sangat rendah.

Menurut Bennet (dalam penelitian Retno Winarlin dkk 2016) bermain peran adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi paralel yang sedang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.

Penulis dapat mengatakan hal ini berpengaruh, berlandaskan atas hasil uji agresif verbal siswa yang sebelum pelaksanaan teknik *role playing* pada umumnya terletak diposisi tinggi dan dibandingkan dengan setelah pelaksanaan teknik *role playing* agresif verbal siswa merangkak turun pada posisi yang rendah.

Adapun hubungan atau keterkaitan antar variabel teknik *role playing* dengan agresif verbal siswa, adalah 62,8% sedangkan 37,2% lainnya masih dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam maupun dari lingkungan siswa tersebut.

Penelitian terkait sebelumnya yang dilakukan Vony aristya dkk (2017) dalam jurnalnya juga menuliskan bahwa agresif verbal siswa dapat diturunkan menggunakan teknik sosiodrama pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kepanjen, dengan demikian teknik sosiodrama efektif untuk menurunkan perilaku agresif verbal siswa.

Retno Winarlin dkk (2016) dalam jurnalnya juga menuliskan bahwa agresif verbal siswa dapat diturunkan menggunakan layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Malang.

Penelitian yang terkait sebelumnya yang di lakukan Uray Herlina (2015) *Role Playing* merupakan salah satu cara yang efektif membantu sekelompok individu yang mengalami permasalahan interaksi antar sesamanya. Dengan Role Playing melalui konseling kelompok, individu akan mampu mengatasi permasalahan interaksi sosialnya dengan orang lain dan menyadari peran dirinya dalam kehidupan, serta mampu membantu memecahkan permasalahan serupa pada teman sebaya dalam kelompoknya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat beberapa kesimpulan yang dapat peneliti ambil antara lain:

1. Agresif verbal siswa sebelum diberikan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok sebagian besar berada pada kategori tinggi dan Agresif verbal siswa sesudah diberikan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok sebagian besar mengalami penurunan kategori rendah.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan, agresif verbal siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan teknik *role playing* untuk menurunkan agresif verbal siswa melalui bimbingan kelompok.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini ada beberapa saran dan rekomendasi untuk beberapa pihak terkait antara lain:

1. Kepada kepala sekolah memberikan arahan kepada guru-guru khususnya guru bimbingan konseling untuk memperhatikan agresif verbal siswa.
2. Kepada Guru BK untuk dapat mengidentifikasi hal apa saja yang membuat siswa agresif verbal nya sangat tinggi.
3. Kepada peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti teknik-teknik lain dalam menurunkan agresif verbal siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz. 2017. *Komunikasi Pendidikan Peserta Didik*. 1 (2)
- Barbara Krahe. 2005. *Perilaku Agresif*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar Offset.
- Dayakisni.2009. Psikologi Sosial. Malang: UMM
- Moh.Hablul Haq 2011. *Religiusitas Kontrol Diri Dan Agresif Verbal Remaja* 5 (3)
- Sidaguna 2010. *Upaya Pengurangi Perilaku Agresif Verbal Melalui Bimbingan Kelompok* 1 (3).
- Hobri, dkk. 2013. *Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika Sosial KLS VII A SMPN 1 4* (2).