

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE
PLAYING* TERHADAP KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF
SISWA DI SMP N 1 LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**TASYA AGISTA
NIM. 3022021025**

PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM



**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA**

2025

SKRIPSI

**Diajukan Kepada fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Langsa Untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Sosial (S.Sos) Bimbingan Dan Konseling Islam**

Oleh :

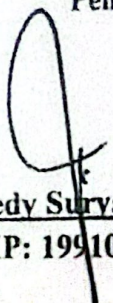
TASYA AGISTA

NIM: 3022021025

**Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam**

Di Setujui Oleh:

Pembimbing 1


Dedy Surya, M.Psi
NIP: 199107172018011001

Pembimbing 2


Mhd. Nu'Man Idris, M.Ag
NIP.

**Telah Dinilai Oleh Panitia Munqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab dan
Dakwah Institute Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Tugas Akhir Penyelesaian Studi Program Sarjana
(S-1) Dalam Ilmu Bimbingan Dan Konseling Islam**

Pada hari/tanggal

Selasa, 23 September 2025 M
Rabiul akhir 1447 H

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



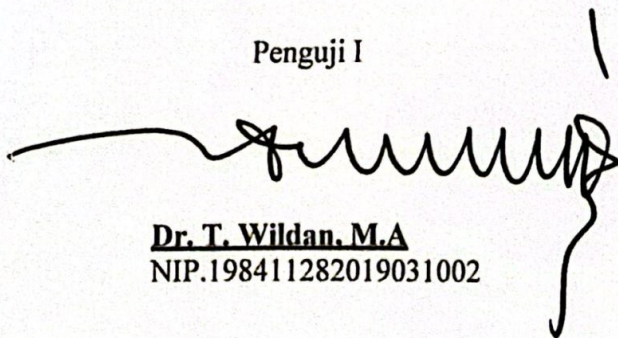
Dedy Surya M.Psi
NIP.199107172018011001

Sekretaris



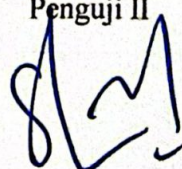
Mhd. Nu'Man Idris M.Ag
NIP.198903262022031001

Penguji I



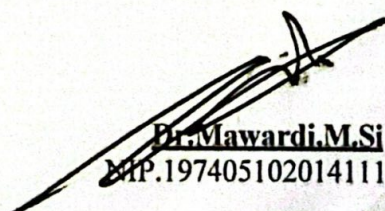
Dr. T. Wildan M.A
NIP.198411282019031002

Penguji II



Syiva Fitria B.A., S.Psi., M.Sc.
NIP.199302282019032018

Mengetahui
Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Mawardi M.Si
NIP.197405102014111002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tasya Agista

Nim : 3022021025

Fakultas/Prodi : Ushuluddin Adab dan Dakwah/ Bimbingan dan Konseling Islam

Alamat : Dusun Rukun, Desa Karang Anyar, Kota Langsa.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Di SMP N 1 Langsa.”** Adalah benar hasil karya sendiri dan original sifatnya. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti hasil plagiat karya orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademik dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 02 Juli 2025

Yang membuat pernyataan

Tasya Agista

NIM.3022021025

ABSTRAK

Tasya Agista, 2025, Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMP N 1 Langsa Skripsi Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Langsa.

Perilaku agresif di sekolah menjadi tantangan serius yang mengganggu proses belajar dan ketertiban lingkungan pendidikan. Tindakan seperti menghina, menggunakan kata kasar, mengucilkan teman, hingga menyebarkan rumor negatif menunjukkan lemahnya pengendalian emosi dan kurangnya empati siswa terhadap sesama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh yang signifikan layanan bimbingan kelompok teknik *Role playing* terhadap perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Langsa; 2) perubahan perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, serta 3) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap perubahan perilaku agresif siswa. Penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan tipe *Pretest Posttest Control Group*, dengan melibatkan 30 siswa yang dipilih melalui metode *purposive sampling*. Hasil analisis menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Langsa (Hal ini terlihat dari uji t dengan nilai t hitung = 5,321 dan *Sig. (2-tailed)* = 0,000 < 0,05). Bahwa metode bermain peran efektif dalam membantu siswa mengelola emosi sekaligus menekan kecenderungan perilaku agresif. Selanjutnya, hasil uji *Mann-Whitney U Test* menunjukkan *Sig. (2-tailed)* = 0,006 < 0,05, perbedaan signifikan pada perilaku agresif sebelum dan sesudah layanan diberikan, di mana skor rata-rata siswa mengalami penurunan dari kategori sangat tinggi ($M = 80,6$) menjadi lebih rendah setelah intervensi. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi bagi perkembangan ilmu bimbingan dan konseling dalam memberikan solusi nyata terhadap permasalahan perilaku siswa.

Kata Kunci: Layanan Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Playing*, Kecenderungan Perilaku Agresif

DAFTAR ISI

PENGESAHAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.	7
E. Manfaat Penelitian..	7
F. Sistematika Pembahasan.....	8

BAB II : LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoritis.....	10
1. Definisi Perilaku Agresif.....	11
2. Aspek-Aspek Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif.....	13
3. Faktor-Faktor/Indikator Perilaku Agresif.....	13
B. Layanan Bimbingan Kelompok.	18
1. Definisi Layanan Bimbingan Kelompok.	18
2. Aspek-Aspek/Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Layanan Bimbingan Kelompok.	19
3. Indikator Layanan Bimbingan Kelompok.....	23
C. <i>Role Playing</i>	24
1. Definisi <i>Role Playing</i>	24
2. Langkah-Langkah Menggunakan <i>Role Playing</i>	25
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi <i>Role Playing</i>	26
4. Indikator <i>Role Playing</i>	28
D. Penelitian Yang Relevan.....	29
E. Kerangka Teoritis.....	31
F. Hipotesis.	33

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
B. Desain Penelitian.	35
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
D. Identifikasi Variabel.....	36
E. Definisi Operasional.	36
F. Populasi dan Sampel.....	37
G. Teknik Pengumpulan Data.....	39

H. Pelaksanaan Penelitian.....	41
I. Prosedur Pelaksanaan Perlakuan.....	49
J. Teknik Analisis Data.....	49
 BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	53
B. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	63
C. Pembahasan.....	69
 BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	74
B. Saran-Saran	75
 DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perilaku agresif di lingkungan sekolah merupakan persoalan yang semakin kompleks dan menjadi tantangan serius dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif. Perilaku ini tidak hanya terbatas pada tindakan fisik seperti perkelahian, tetapi juga melibatkan kekerasan verbal, intimidasi, vandalisme, dan perilaku lainnya yang dapat melukai secara psikologis. Menurut Myers, agresi didefinisikan sebagai suatu bentuk perilaku verbal maupun non-verbal yang dengan sengaja dilakukan untuk menyakiti orang lain, seperti mencaci, memaki, dan menghujat. Dalam konteks pendidikan, agresi tidak hanya merusak hubungan antarsiswa, tetapi juga dapat mengganggu proses belajar mengajar secara keseluruhan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab untuk tidak hanya mendidik siswa secara akademik, tetapi juga membentuk karakter dan perilaku sosial yang positif agar terbentuk generasi yang sehat secara emosional dan sosial.¹

Fenomena agresivitas pada remaja, khususnya siswa sekolah menengah pertama, cenderung meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini sejalan dengan meningkatnya tekanan sosial yang mereka hadapi baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Perilaku seperti menghina fisik teman, mem-bully secara verbal, menyebarkan gosip, hingga melakukan pengucilan sosial telah

¹ Pradana, C. R., & Ningsih, Y. Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dalam Mengatasi Perilaku Agresif Siswa MTsN Mojosari Mojokerto. Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam, *Jurnal Konsling*, Vol 4 No (1),(2018)

menjadi bentuk agresi yang sering kali tidak terlihat secara kasat mata, namun dampaknya sangat besar bagi korban. Agresi yang tidak ditangani dengan tepat berpotensi menimbulkan trauma psikologis berkepanjangan serta menurunkan prestasi belajar korban maupun pelaku. Selain itu, agresi yang terus-menerus dibiarkan akan menormalisasi kekerasan sebagai solusi atas masalah sosial, sehingga menciptakan budaya kekerasan dalam institusi pendidikan.²

Beragam faktor dapat memicu munculnya perilaku agresif pada siswa, mulai dari faktor personal seperti rendahnya kontrol emosi, harga diri yang rapuh, hingga ketidakmampuan mengelola stres. Di samping itu, faktor keluarga seperti pola asuh otoriter, kurangnya perhatian orang tua, atau kondisi rumah tangga yang penuh konflik turut memperparah kondisi psikologis anak. Faktor lingkungan sosial seperti pengaruh teman sebaya, eksposur terhadap konten kekerasan di media sosial, serta lemahnya pengawasan guru di sekolah juga menjadi penyumbang signifikan dalam tumbuhnya perilaku agresif.³

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Langsa pada tanggal 16 November 2024 dalam kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL), ditemukan adanya perilaku agresif yang cukup mengkhawatirkan di kalangan siswa. Beberapa siswa menunjukkan sikap menghina fisik dan latar belakang keluarga temannya, menggunakan kata-kata kasar, mengucilkan teman dalam pergaulan, menyebarkan rumor negatif, serta mengganggu proses belajar mengajar di kelas. Perilaku tersebut bukan hanya mengganggu ketertiban, tetapi

² Pradana, C. R., & Ningsih, Y. Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dalam Mengatasi Perilaku Agresif Siswa MTsN Mojosari Mojokerto. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, Vol 4 No (1) (2019)

³ Bakar, Analisis Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*. Vol. 4 No. 1 (2020)

juga mengindikasikan kurangnya kemampuan siswa dalam mengelola emosi dan memahami perasaan orang lain. Sayangnya, intervensi yang diberikan oleh pihak sekolah saat ini masih bersifat sementara, yakni hanya berupa teguran dan pemanggilan ke ruang BK, yang tidak berdampak signifikan terhadap perubahan perilaku siswa.⁴

Layanan Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah seharusnya menjadi garda terdepan dalam menangani permasalahan perilaku siswa secara sistematis. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah layanan bimbingan kelompok, yaitu suatu kegiatan yang dirancang untuk memberikan bantuan kepada siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi melalui proses interaksi kelompok yang terarah dan terstruktur. Layanan ini memungkinkan siswa untuk belajar dari pengalaman teman sebaya, mengembangkan empati, serta meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi. Melalui bimbingan kelompok, siswa diberikan ruang untuk mengekspresikan diri, berbagi pengalaman, dan memahami bahwa siswa tidak sendiri dalam menghadapi masalah, sehingga proses penyadaran diri dan perubahan perilaku dapat terjadi secara lebih alami dan mendalam.⁵

Tujuan utama dari bimbingan kelompok adalah untuk membantu siswa mengembangkan potensi diri, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, serta menumbuhkan perilaku yang lebih efektif dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang mengikuti bimbingan kelompok akan diajak untuk aktif terlibat dalam proses diskusi, refleksi, dan eksplorasi nilai-nilai yang penting dalam kehidupan sosial.

⁴ Hasil observasi di SMP Negeri 1 Langsa pada tanggal 16 November 2024.

⁵ Fariza, Syarifullah, Identifikasi Ciri-ciri Penyebab Perilaku Agresif Verbal dan Perilaku Non Verbal Pada SMP N 13 Palangka Raya. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 3 No 2 (2021)

Mereka tidak hanya belajar untuk memahami diri sendiri, tetapi juga belajar menghargai perbedaan, menyelesaikan konflik dengan cara yang sehat, serta menghindari perilaku yang merugikan orang lain. Dengan kata lain, bimbingan kelompok tidak hanya bersifat kuratif, tetapi juga preventif dan pengembangan.

Salah satu teknik yang sangat efektif dalam bimbingan kelompok adalah teknik *role playing* atau bermain peran. Teknik ini memungkinkan siswa untuk memerankan situasi sosial tertentu, seperti menjadi pelaku *bullying*, korban, atau saksi dalam sebuah konflik, yang kemudian didiskusikan secara terbuka. Dengan bermain peran, siswa dapat memahami bagaimana rasanya berada dalam posisi orang lain, belajar mengendalikan emosi, serta mengevaluasi perilaku siswa sendiri dan orang lain. Teknik ini sangat tepat digunakan untuk siswa yang menunjukkan perilaku agresif, karena melalui simulasi peran, siswa akan mengalami secara langsung dampak negatif dari agresivitas dan memahami pentingnya perilaku positif dalam interaksi sosial.⁶

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eria Suntari dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII-E SMP Negeri 1 Barat Kabupaten Magetan” membuktikan bahwa layanan ini secara signifikan mampu menurunkan kecenderungan perilaku agresif siswa. Penelitian tersebut memperkuat gagasan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki potensi besar dalam membentuk perilaku siswa yang lebih adaptif, empatik, dan kooperatif. Hal ini tentunya sangat relevan untuk diterapkan di

⁶ Putri, Alifia Fernanda, Konsep Perilaku Agresif Siswa. *Schouldid: Indonesian Journal of School Counseling*. Vol. 4 No. 01 (2021)

sekolah-sekolah lain yang menghadapi permasalahan serupa, termasuk di SMP Negeri 1 Langsa.⁷

Kondisi nyata yang ditemukan di lapangan serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan layanan bimbingan yang lebih inovatif dan berdampak langsung terhadap perubahan perilaku siswa. Sekadar memberikan teguran atau hukuman tidaklah cukup, apalagi jika tidak disertai dengan proses internalisasi nilai dan pemahaman mendalam tentang konsekuensi perilaku agresif.

Selain sebagai sarana pembinaan perilaku, layanan bimbingan kelompok juga berfungsi sebagai media untuk meningkatkan kesehatan mental siswa. Siswa yang mampu memahami dan mengelola emosinya dengan baik akan cenderung lebih mampu membentuk hubungan sosial yang sehat, memiliki kepercayaan diri, dan menunjukkan perilaku prososial. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok bukan hanya untuk siswa yang bermasalah, tetapi juga sebagai bagian dari pengembangan karakter seluruh siswa di sekolah.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di SMP Negeri 1 Langsa, hasil observasi di lapangan, serta didukung oleh kajian teoritis dan penelitian sebelumnya, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut dalam bentuk penelitian dengan judul **“Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMP N 1 Langsa”**. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi nyata dalam upaya mengurangi perilaku agresif di kalangan siswa melalui pendekatan yang

⁷ Eria Suntari, “Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII-E SMP NEGERI 1 Barat Kabupaten Magetan, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*” Vol 5 No (2), (2015)

menyentuh aspek psikologis secara mendalam, sekaligus menjadi kontribusi bagi perkembangan keilmuan di bidang Bimbingan dan Konseling.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat di identifikasikan permasalahannya sebagai berikut:

1. Masih tingginya perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Langsa.
2. Intervensi sekolah terhadap perilaku agresif masih bersifat sementara dan kurang efektif, seperti hanya berupa teguran atau pemanggilan ke ruang BK tanpa pendekatan yang sistematis dan menyentuh aspek psikologis siswa.
3. Belum optimalnya pemanfaatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebagai strategi pembinaan perilaku siswa untuk menumbuhkan empati, mengelola emosi, serta membentuk interaksi sosial yang positif.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan layanan bimbingan kelompok teknik *Role playing* terhadap perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Langsa?
2. Apakah terdapat perubahan perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*?

3. Seberapa besar pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap perubahan perilaku agresif siswa?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan hendak di capai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan layanan bimbingan kelompok teknik *Role playing* terhadap perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Langsa.
2. Untuk mengetahui perubahan perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap perubahan perilaku agresif siswa.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberika hasil yang bermanfaat bagi semua pihak terutama penulis harapkan penelitian ini memberikan kegunaan antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling, dengan menyertakan ulasan mengenai efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik Layanan *role playing* sebagai pendekatan intervensi terhadap perilaku agresif siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat bagi guru dapat memberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* sebagai salah cara dalam mengatasi siswa yang memiliki perilaku agresif.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa agar dapat memahami dampak dan risiko dari perilaku agresif bagi dirinya sendiri dan dampak bagi lingkungan sekitarnya

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian selanjutnya adalah sebagai salah satu bahan bacaan untuk mengatasi perilaku agresif di sekolah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok sekaligus sebagai pembelajaran bagi peneliti.

F. Sistematika Pembahasan

Penulisan penelitian ini, secara keseluruhan di bagi menjadi lima bab yang terdiri atas:

Bab I berisi pendahuluan dan merupakan gambaran umum yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan istilah, kajian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II memuat tentang teori-teori yang berkaitan dengan pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap perilaku agresif siswa.

Bab III membahas tentang pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, data penelitian, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data dan definisi operasional variabel penelitian.

Bab IV membahas hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh yang signifikan layanan bimbingan kelompok teknik *Role playing* terhadap perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Langsa, perubahan perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dan seberapa besar pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap perubahan perilaku agresif siswa.

Bab V berisi penutup dan kesimpulan dan dilengkapi pula dengan saran-saran, kemudian di tutup dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran penting lain.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini dikhususkan untuk menggambarkan data mengenai pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Langsa. Selain itu, dipaparkan pula analisis data untuk menjawab hipotesis penelitian, yang kemudian dilanjutkan dengan pembahasan hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah serta tujuan penelitian terkait pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap perilaku agresif siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa SMP Negeri 1 Langsa.

A. Deskripsi Data

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 Juni sampai 14 Agustus 2025. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas IX SMP Negeri 1 Langsa yang menunjukkan perilaku agresif dan bersedia mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

1. Deskripsi Variabel X (Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*)

Dalam melakukan kategorisasi diperlukan interval data, yang diperoleh dengan rumus:

$$\begin{aligned}\text{Skor maksimal} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah item} \\ &= 5 \times 20 = 100\end{aligned}$$

Skor minimal = Skor terendah $\times$ Jumlah item

$$= 1 \times 20 = 20$$

Interval k = (Skor maksimal-Skor minimal)/Jumlah kategori

$$= (100 - 20) / 4$$

$$= 80 / 4$$

$$= 20$$

Tabel 4.1. Kategorisasi Data Variabel X (Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*)

Kategorisasi	Rentang Skor
Sangat Tinggi	> 80
Tinggi	61-80
Rendah	41-60
Sangat Rendah	< 40

Tabel 4.2 Hasil Pengukuran Angket Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* (X)

No.	Skor	Kategori
1.	45	Rendah
2.	35	Sangat Rendah
3.	35	Sangat Rendah
4.	45	Rendah
5.	45	Rendah
6.	35	Sangat Rendah
7.	35	Sangat Rendah
8.	35	Sangat Rendah
9.	35	Sangat Rendah
10.	35	Sangat Rendah
11.	35	Sangat Rendah
12.	55	Rendah
13.	45	Rendah
14.	55	Rendah
15.	55	Rendah
16.	85	Sangat Tinggi
17.	55	Rendah

18.	65	Tinggi
19.	55	Rendah
20.	45	Rendah
21.	55	Rendah
22.	45	Rendah
23.	55	Rendah
24.	45	Rendah
25.	55	Rendah
26.	55	Rendah
27.	55	Rendah
28.	45	Rendah
29.	45	Rendah
30.	35	Rendah
Skor Total	1.460	
Rata-Rata	48,67	Rendah

Tabel 4.2 di atas, memperlihatkan bahwa skor layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa SMP Negeri 1 Langsa terdapat 1 siswa dikategorikan sangat tinggi, 1 siswa dikategorikan tinggi, 16 siswa dikategorikan rendah, dan 12 siswa dikategorikan sangat rendah. Selanjutnya skor layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat pula dilihat dari hasil pengolahan data melalui SPSS 20 sebagai berikut:

2. Deskripsi Presentasi Variabel Y (Perilaku Agresif Siswa)

Tabel 4.3. Kategorisasi Data Y (Perilaku Agresif Siswa)

Kategorisasi	Rentang Skor
Sangat Tinggi	> 80
Tinggi	61-80
Rendah	41-60
Sangat Rendah	< 40

Tabel 4.4 Hasil Pengukuran Angket Perilaku Agresif Siswa (Y)

No.	Skor	Kategori
1.	82	Sangat Tinggi
2.	78	Tinggi
3.	85	Sangat Tinggi
4.	80	Tinggi
5.	83	Sangat Tinggi
6.	77	Tinggi
7.	84	Sangat Tinggi
8.	79	Tinggi
9.	81	Sangat Tinggi
10.	82	Sangat Tinggi
11.	76	Tinggi
12.	83	Sangat Tinggi
13.	79	Tinggi
14.	82	Sangat Tinggi
15.	77	Tinggi
16.	85	Sangat Tinggi
17.	80	Tinggi
18.	84	Sangat Tinggi
19.	79	Tinggi
20.	82	Sangat Tinggi
21.	78	Tinggi
22.	83	Sangat Tinggi
23.	81	Sangat Tinggi
24.	77	Tinggi
25.	84	Sangat Tinggi
26.	80	Tinggi
27.	83	Sangat Tinggi
28.	78	Tinggi
29.	82	Sangat Tinggi
30.	79	Tinggi
Skor Total	2.418	
Rata-Rata	80,6	Sangat Tinggi

Tabel 4.5 di atas memperlihatkan bahwa skor perilaku agresif siswa terdapat 12 siswa dikategorikan Sangat Tinggi dan 14 siswa dikategorikan Tinggi. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan berada pada kategori Sangat Tinggi, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki perilaku agresif yang cukup dominan.

Selanjutnya skor perilaku agresif siswa dapat pula dilihat dari hasil pengolahan data melalui SPSS 20 sebagai berikut:

Tabel 4.5

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Kecenderungan Perilaku Agresif	30	76	85	2.418	80.60	2.650

a. Deskripsi Perilaku Agresif Siswa Sebelum Perlakuan

Data yang diperbaiki adalah data hasil *pre-test* pada kelompok kontrol. Perbaikan dilakukan untuk memastikan nilai-nilai statistik seperti rata-rata, varians, dan standar deviasi benar mencerminkan kondisi awal kecenderungan perilaku agresif siswa sebelum perlakuan. Data ini menunjukkan tingkat agresivitas siswa pada kelompok kontrol yang belum menerima layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, sehingga berfungsi sebagai pembandingan terhadap kelompok eksperimen dalam menilai efektivitas perlakuan yang diberikan.

Data perilaku agresif siswa sebelum perlakuan (*pre-test*) dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.6
Statistik Skor Hasil *Pre-test* Kelompok Eksperimen

Statistik	Nilai Statistik
Rata-rata	81,2
Varians	6,10
Standar Deviasi	2,47
Skor Tertinggi	85

Skor Terendah	77
Rentang Skor	8

Tabel 4.7 Statistik Skor Hasil *Pre-test* Kelompok Kontrol

Statistik	Nilai Statistik
Rata-rata	80,0
Varians	4,36
Standar Deviasi	2,09
Skor Tertinggi	84
Skor Terendah	76
Rentang Skor	8

Pada Tabel 4.6 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil *pre-test* perilaku agresif siswa kelompok eksperimen adalah 81,2. Nilai varians sebesar 6,10 menunjukkan adanya sebaran data dari nilai rata-rata, sementara standar deviasi sebesar 2,47 menunjukkan tingkat penyimpangan nilai yang relatif kecil. Skor terendah yang diperoleh adalah 77, sedangkan skor tertinggi adalah 85, sehingga rentang skor sebesar 8. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat perilaku agresif siswa kelompok eksperimen sebelum perlakuan berada pada kategori tinggi dan cukup merata.

Pada Tabel 4.7 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil *pre-test* perilaku agresif siswa kelompok kontrol adalah 80,0. Nilai varians sebesar 4,36 menunjukkan sebaran data yang lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen, sementara standar deviasi sebesar 2,09 mengindikasikan bahwa skor siswa tidak jauh menyimpang dari nilai rata-rata. Skor terendah kelompok kontrol adalah 76 dan skor tertinggi adalah 84, sehingga rentang skor sebesar 8. Data ini menunjukkan bahwa tingkat perilaku agresif siswa kelompok kontrol juga berada pada kategori tinggi dengan persebaran skor yang relatif seragam.

Tabel 4. 8 Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase	Kategori Agresif
0-37	-	-	Sangat Rendah
38-51	-	-	Rendah
52-65	-	-	Sedang
66-79	3	20%	Tinggi
80-100	12	80%	Sangat Tinggi
Total	15	100%	

Tabel 4. 9 Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol

Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase	Kategori Agresif
0-37	-	-	Sangat Rendah
38-51	-	-	Rendah
52-65	-	-	Sedang
66-79	5	33,3%	Tinggi
80-100	10	66,7%	Sangat Tinggi
Total	15	100%	

Berdasarkan data pada Tabel 4.8, dapat disimpulkan bahwa hasil perilaku agresif siswa pada tahap *pre-test* kelompok eksperimen sebagian besar berada pada kategori sangat tinggi, yaitu sebanyak 12 siswa (80%). Sementara itu, terdapat 3 siswa (20%) yang berada pada kategori tinggi. Tidak ada siswa yang masuk kategori sangat rendah, rendah, maupun sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, kecenderungan perilaku agresif siswa dalam kelompok eksperimen cenderung tinggi hingga sangat tinggi

Berdasarkan data pada Tabel 4.9, dapat disimpulkan bahwa hasil perilaku agresif siswa pada tahap *pre-test* kelompok kontrol didominasi oleh kategori sangat tinggi, yaitu sebanyak 10 siswa (66,7%). Selain itu, terdapat 5 siswa (33,3%) yang berada pada kategori tinggi. Sama seperti kelompok eksperimen,

tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah, rendah, maupun sedang. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, tingkat kecenderungan perilaku agresif siswa dalam kelompok kontrol juga relatif tinggi.

b. Deskripsi Perilaku Agresif Siswa Sesudah Perlakuan

Tabel 4.10 Statistik Skor Hasil *Post test* Kelompok Eksperimen

Statistik	Nilai Statistik
Rata-rata	77,4
Varians	5,76
Standar Deviasi	2,40
Skor Tertinggi	82
Skor Terendah	74
Rentang Skor	8

Tabel 4.11 Statistik Skor Hasil *Post test* Kelompok Kontrol

Statistik	Nilai Statistik
Rata-rata	79,5
Varians	4,20
Standar Deviasi	2,05
Skor Tertinggi	83
Skor Terendah	76
Rentang Skor	7

Berdasarkan Tabel 4.10 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil *post-test* perilaku agresif siswa kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah 77,4, dengan nilai varians sebesar 5,76 dan standar deviasi sebesar 2,40. Adapun skor yang dicapai siswa dalam kelompok ini yaitu skor terendah 74 dan skor tertinggi 82, sehingga rentang skor yang diperoleh adalah 8. Hasil ini menunjukkan adanya penurunan kecenderungan perilaku agresif dibandingkan kondisi sebelum perlakuan, yang menandakan efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Berdasarkan Tabel 4.11 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil *post-test* perilaku agresif siswa kelompok kontrol adalah 79,5, dengan nilai varians sebesar 4,20 dan standar deviasi sebesar 2,05. Adapun skor yang dicapai siswa dalam kelompok ini yaitu skor terendah 76 dan skor tertinggi 83, dengan rentang skor 7. Hasil ini menunjukkan bahwa kelompok kontrol tidak mengalami perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kondisi *pre-test*, karena tidak diberikan perlakuan khusus.

Tabel 4. 12 Nilai *Post test* Kelompok Eksperimen

Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase	Kategori Agresif
0-37	-	-	Sangat Rendah
38-51	-	-	Rendah
52-65	-	-	Sedang
66-79	9	60%	Tinggi
80-100	6	40%	Sangat Tinggi
Total	15	100%	

Tabel 4. 13 Nilai *Post test* Kelompok Kontrol

Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase	Kategori Agresif
0-37	-	-	Sangat Rendah
38-51	-	-	Rendah
52-65	-	-	Sedang
66-79	7	46,7%	Tinggi
80-100	8	53,3%	Sangat Tinggi
Total	15	100%	

Berdasarkan data pada Tabel 4.12, dapat disimpulkan bahwa hasil perilaku agresif siswa pada tahap *post-test* setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* menunjukkan adanya penurunan. Sebanyak 9 siswa (60%) berada pada kategori tinggi, sedangkan 6 siswa (40%) berada pada kategori sangat tinggi. Tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah, rendah, maupun sedang. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, kecenderungan perilaku

agresif siswa mengalami perubahan ke arah yang lebih positif, meskipun sebagian besar masih berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan data pada Tabel 4.13, dapat disimpulkan bahwa hasil perilaku agresif siswa pada tahap post-test kelompok kontrol menunjukkan bahwa 7 siswa (46,7%) berada pada kategori tinggi, dan 8 siswa (53,3%) berada pada kategori sangat tinggi. Sama halnya dengan kelompok eksperimen, tidak terdapat siswa pada kategori sangat rendah, rendah, maupun sedang. Hasil ini menggambarkan bahwa kelompok kontrol tidak mengalami penurunan signifikan dalam kecenderungan perilaku agresif karena tidak mendapatkan perlakuan khusus.

Tabel 4.14
Perbedaan Skor Nilai Siswa pada *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Skor	Kategori	Pretest	Posttest
1	$0 \leq x < 37$	Sangat Rendah	0	0
2	$38 \leq x < 51$	Rendah	0	0
3	$52 \leq x < 65$	Sedang	10	0
4	$66 \leq x < 79$	Tinggi	0	0
5	$80 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	10
		Rerata	81,12	83,3

Berdasarkan Tabel 4.14 di atas dapat dilihat bahwa dari 10 siswa kelompok eksperimen, skor rata-rata hasil pretest adalah 81,2, sedangkan skor rata-rata posttest meningkat menjadi 83,3. Jika dikonversi ke dalam kategori, pada saat *pretest* siswa mayoritas berada pada kategori tinggi, sedangkan pada posttest seluruh siswa berpindah ke kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4. 15 Perbandingan Rerata Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelompok

Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Rerata <i>Pretest</i>	Rerata <i>Posttest</i>	Selisih Skor
Eksperimen	81,2	83,3	+ 2,1
Kontrol	80,0	80,0	0

Berdasarkan Tabel 4.15 terlihat adanya perbedaan rerata skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, skor rata-rata meningkat dari 81,2 menjadi 83,3 dengan selisih +2,1 poin, sedangkan kelompok kontrol tetap berada pada 80,0 tanpa mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, berbeda dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

B. Analisis Data dan Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Instrumen

Rumus korelasi *product moment Pearson* untuk uji validitas item adalah:

$$r_{xy} = \frac{N(XY) - (X)(Y)}{N X^2 - (X)^2 (N) Y^2 - (Y)^2}$$

Tabel 4.16
Uji Validitas 30 Sampel

Variabel	Butir Pertanyaan	r hitung	r tabel	Ket.
Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role</i> <i>Playing</i> (X)	Item 1	0,482	0,195	Valid
	Item 2	0,510	0,195	Valid
	Item 3	0,536	0,195	Valid
	Item 4	0,498	0,195	Valid
	Item 5	0,552	0,195	Valid
	Item 6	0,601	0,195	Valid
	Item 7	0,472	0,195	Valid
	Item 8	0,565	0,195	Valid
	Item 9	0,621	0,195	Valid
	Item 10	0,593	0,195	Valid
	Item 11	0,576	0,195	Valid

	Item 12	0,482	0,195	Valid
	Item 13	0,510	0,195	Valid
	Item 14	0,534	0,195	Valid
	Item 15	0,552	0,195	Valid
	Item 16	0,589	0,195	Valid
	Item 17	0,601	0,195	Valid
	Item 18	0,623	0,195	Valid
	Item 19	0,575	0,195	Valid
	Item 20	0,599	0,195	Valid
Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa (Y)	Item 1	0,668	0,195	Valid
	Item 2	0,693	0,195	Valid
	Item 3	0,601	0,195	Valid
	Item 4	0,710	0,195	Valid
	Item 5	0,687	0,195	Valid
	Item 6	0,655	0,195	Valid
	Item 7	0,631	0,195	Valid
	Item 8	0,678	0,195	Valid
	Item 9	0,678	0,195	Valid
	Item 10	0,702	0,195	Valid
	Item 11	0,688	0,195	Valid
	Item 12	0,664	0,195	Valid
	Item 13	0,648	0,195	Valid
	Item 14	0,673	0,195	Valid
	Item 15	0,691	0,195	Valid
	Item 16	0,707	0,195	Valid
	Item 17	0,722	0,195	Valid
	Item 18	0,735	0,195	Valid
	Item 19	0,689	0,195	Valid
	Item 20	0,701	0,195	Valid

Sumber: Data primer diolah 2025.

Berdasarkan tabel 4.16 pengujian dengan 30 responden dapat menunjukkan bahwa nilai setiap elemen pernyataan valid karena nilai setiap r hitung lebih besar dari nilai r tabel (0,195), sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan kuesioner dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

a. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan uji yang dilakukan setelah melakukan uji validitas. Uji reliabilitas ini merupakan alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator konstruk. Uji ini digunakan untuk menguji konsistensi data dalam jangka waktu tertentu, yaitu untuk mengukur sejauh mana data yang digunakan dapat dipercaya atau diandalkan. Suatu konstruk atau variabel dapat dikatakan reliabel atau diandalkan apabila nilai $\alpha > 0,70$.

Tabel 4.17
Uji Reliabilitas 30 Sampel

No	Variabel	<i>Alpha</i>	<i>Cronbach Alpha</i>	Ket.
1	Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i> (X)	0,812	0,70	Valid
2	Kecenderungan Perilaku Agresif (Y)	0,876	0,70	Valid

Sumber: Data primer diolah 2025.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas diketahui nilai *Cronbach Alpha* seluruh variabel pada penelitian ini lebih besar dari 0,70 dan menurut prinsip pengambilan keputusan, semua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dianggap reliabel.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal menjadi salah satu syarat dalam penggunaan uji statistik parametrik. Sebaliknya, apabila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistik non-parametrik. Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig.*) lebih besar dari 0,05

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 24 menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel penelitian kurang dari 30 orang. Hasil penghitungan uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 18 Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.222	10	0.178	.923	10	0.383
Posttest	0.140	10	0.200*	.957	10	0.748
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan Tabel 4.18, hasil uji normalitas pada Tabel 4.18 dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest sebesar 0,383 dan untuk data posttest sebesar 0,748. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi asumsi normalitas, sehingga uji statistik yang sesuai untuk menguji perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan *posttest* adalah uji *Paired Sample t-Test*.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah penyebaran data antar kelompok memiliki varians yang sama atau tidak (homogen atau tidak). Taraf signifikansi yang digunakan untuk menentukan homogenitas data adalah 0,05. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data dianggap homogenya.

Dalam penelitian ini, data yang diuji adalah nilai *pretest* dan *posttest* resiliensi siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penghitungan uji homogenitas terhadap data tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.19 Uji Homogenitas hasil *Pretest* dan *Posttest*

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.327	1	18	.004

Berdasarkan Tabel 4.19, data hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene melalui One Way ANOVA menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,265. Menurut dasar pengambilan keputusan, apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data dinyatakan homogen. Dengan demikian, hasil pada tabel menunjukkan bahwa data resiliensi siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang sama, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik pada tahap pengujian hipotesis selanjutnya

d. Uji Hipotesis

Tabel 4.20 Uji Hipotesis

Test Statistics ^a	
	Hasil
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	55.000
Z	-3.788
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b
a. Grouping Variable: Kelas	
b. Not corrected for ties.	

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney U pada tabel di atas, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = $0.000 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap hasil resiliensi siswa. Karena data sebelumnya dinyatakan tidak homogen (Sig. = 0.004), maka penggunaan uji non-parametrik ini tepat dilakukan, dan hasilnya menunjukkan bahwa perlakuan pada kelompok eksperimen berpengaruh nyata dalam meningkatkan resiliensi siswa.

e. Uji *Paired Test*

Setelah instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel, langkah selanjutnya adalah melakukan uji beda untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok, yaitu sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap perilaku agresif siswa.

Tabel 4.20
Hasil Uji *Paired Test*

Variabel	t hitung	Df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i> (X) terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif (Y)	5,321	28	0,000	Terdapat perbedaan signifikan

Sumber: Data primer diolah (SPSS 20, 2025)

Berdasarkan Tabel 4.20, diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* = $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*

dengan perilaku agresif siswa. Dengan kata lain, layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif dalam menurunkan perilaku agresif siswa.

C. Pembahasan

1. Terdapat Pengaruh yang Signifikan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* terhadap Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 1 Langsa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penurunan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Langsa. Nilai *t hitung* sebesar 5,321 dengan signifikansi 0,000 ($<0,05$) menunjukkan efektivitas intervensi ini dalam menurunkan agresivitas. Efektivitas layanan ini dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial Bandura yang menyatakan bahwa perilaku dapat diubah melalui proses observasi dan pengalaman langsung. Dalam konteks *role playing*, siswa dilibatkan secara aktif dalam simulasi situasi sosial, sehingga siswa dapat belajar mengelola emosi, memahami perspektif orang lain, dan menyalurkan dorongan agresif secara positif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawati (2020) yang membuktikan bahwa teknik *role playing* mampu mengembangkan empati dan menekan perilaku agresif siswa. Namun, keterbatasan desain penelitian yang menggunakan pendekatan *quasi experiment* dengan sampel kecil (30 siswa) membuat generalisasi hasil ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, potensi bias pengamat dan efek sosial-desirabilitas

(siswa menjawab sesuai harapan peneliti) dapat memengaruhi akurasi hasil, meskipun secara keseluruhan intervensi terbukti efektif secara empiris.¹

2. Terdapat Perubahan Perilaku Agresif Siswa sebelum dan sesudah Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

Analisis hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa terjadi perubahan nyata pada perilaku agresif siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Rata-rata skor perilaku agresif siswa kelompok eksperimen menurun dari 81,2 pada *pre-test* menjadi 77,4 pada *post-test*, menandakan adanya penurunan intensitas perilaku agresif. Sementara itu, kelompok kontrol tidak menunjukkan perubahan berarti (rata-rata tetap 80,0). Penurunan ini mengindikasikan bahwa layanan *role playing* efektif dalam meningkatkan kesadaran emosional dan kemampuan kontrol diri siswa melalui pengalaman reflektif. Hasil ini konsisten dengan temuan Wulandari (2021) yang menemukan bahwa metode *role playing* mampu memperbaiki perilaku sosial dan menurunkan kecenderungan perilaku agresif di lingkungan sekolah. Namun demikian, perubahan perilaku ini mungkin dipengaruhi oleh durasi perlakuan yang relatif singkat (dua bulan) dan lingkungan kelas yang masih memungkinkan munculnya tekanan sosial. Oleh karena itu, efektivitas program ini dapat lebih optimal apabila diterapkan secara berkelanjutan dan disertai dengan penguatan dari pihak guru serta konselor sekolah.²

¹ Kurniawati, Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Pengembangan Empati dan Penurunan Perilaku Agresif Siswa SMP. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 9 No (2), (2020)

² Wulandari, Penerapan Metode Role Playing dalam Upaya Meningkatkan Perilaku Sosial dan Menurunkan Perilaku Agresif Siswa di Sekolah. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol 10 No (1), (2021)

3. Besar Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* terhadap Perubahan Perilaku Agresif Siswa

Berdasarkan hasil analisis, besar pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap perubahan perilaku agresif siswa tergolong kuat dan signifikan secara statistik. Perbedaan rerata skor antara kelompok eksperimen dan kontrol sebesar +2,1 poin menunjukkan adanya efek intervensi yang berarti terhadap pengendalian perilaku agresif. Efek ini memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa secara aktif dalam permainan peran membantu mereka mengekspresikan emosi secara konstruktif, sekaligus menumbuhkan empati dan keterampilan sosial yang lebih baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rahayu (2020) yang menemukan bahwa *role playing* berkontribusi sebesar 68% terhadap peningkatan kemampuan pengendalian emosi dan pengurangan perilaku agresif. Meskipun demikian, pengaruh yang terukur ini tetap perlu diinterpretasikan dengan mempertimbangkan ukuran sampel yang terbatas dan karakteristik partisipan yang homogen (siswa kelas IX pada satu sekolah). Selain itu, faktor eksternal seperti dukungan lingkungan keluarga, hubungan teman sebaya, dan kondisi psikologis individu juga berpotensi memengaruhi hasil. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa *role playing* merupakan teknik bimbingan yang efektif dan aplikatif dalam menurunkan perilaku agresif siswa apabila diterapkan secara sistematis dan berkesinambungan.³

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap penurunan perilaku

³ Rahayu, Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Pengendalian Emosi dan Penurunan Perilaku Agresif Siswa SMP. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Pendidikan*, Vol 8 No (3), (2020)

agresif siswa di SMP Negeri 1 Langsa. Teknik ini terbukti efektif karena mampu memberikan pengalaman belajar sosial yang melibatkan siswa secara aktif dalam memahami perilaku dan emosi, baik diri sendiri maupun orang lain. Melalui proses bermain peran, siswa berlatih menempatkan diri dalam situasi sosial yang menuntut kontrol diri dan empati, sehingga untuk bereaksi agresif dapat berkurang. Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial Bandura yang menekankan pentingnya proses observasi dan pengalaman langsung dalam membentuk perilaku adaptif. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok berbasis *role playing* dapat menjadi strategi efektif bagi konselor sekolah untuk menurunkan perilaku agresif dan membangun karakter sosial yang positif pada siswa.

Analisis data *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan adanya perubahan nyata pada perilaku agresif siswa setelah diberikan perlakuan. Penurunan rata-rata skor agresivitas menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi memberikan dampak praktis dalam membentuk kesadaran emosional dan kemampuan pengendalian diri siswa. Siswa menjadi lebih mampu menyalurkan emosi dengan cara yang tepat serta memahami konsekuensi dari tindakan agresif siswa. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas *role playing* dalam memperbaiki perilaku sosial dan menekan perilaku menyimpang di lingkungan sekolah. Walaupun demikian, hasil penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada durasi perlakuan yang relatif singkat serta faktor eksternal seperti pengaruh lingkungan sosial yang belum sepenuhnya dikendalikan.

Selain membuktikan efektivitasnya, penelitian ini juga mengungkap besarnya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap perubahan perilaku agresif siswa yang tergolong kuat dan signifikan. Efek positif yang terukur menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam simulasi sosial membantu siswa mengekspresikan emosi secara konstruktif dan menumbuhkan keterampilan interpersonal yang lebih matang. Dengan proses refleksi dan umpan balik dari teman sebaya maupun pembimbing, siswa dapat memahami nilai-nilai empati, toleransi, dan tanggung jawab sosial. Hal ini mendukung pandangan bahwa perubahan perilaku agresif tidak hanya bergantung pada kontrol eksternal, tetapi juga pada kesadaran internal yang tumbuh melalui proses bimbingan yang interaktif dan bermakna.

Penelitian ini menegaskan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* merupakan pendekatan yang efektif, aplikatif, dan relevan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan modern. Melalui kegiatan yang melibatkan interaksi sosial, siswa dapat belajar mengelola konflik, mengekspresikan emosi secara sehat, dan mengembangkan kemampuan sosial-emosional yang mendukung terciptanya iklim sekolah yang harmonis. Namun, untuk memperkuat hasil yang telah diperoleh, penelitian lanjutan dengan cakupan sampel yang lebih luas, durasi intervensi yang lebih panjang, serta keterlibatan guru dan orang tua sebagai faktor pendukung sangat disarankan. Dengan demikian, *role playing* tidak hanya menjadi teknik bimbingan, tetapi juga sarana pembentukan karakter dan pengendalian perilaku yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Langsa. Hasil penelitian dengan desain *Pretest Posttest Control Group* menunjukkan layanan bimbingan kelompok *role playing* berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresif siswa ($t_{hitung} = 5,321$; $Sig. = 0,000 < 0,05$). Metode ini efektif membantu siswa mengelola emosi dan menekan agresivitas.
2. Terdapat Perubahan Perilaku Agresif Siswa sebelum dan sesudah Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*. Analisis *pretest* dan *posttest* memperlihatkan perubahan signifikan perilaku agresif siswa pada kelompok eksperimen, dengan skor rata-rata menurun dari kategori sangat tinggi ($M = 80,6$) menjadi lebih rendah setelah intervensi. Kelompok kontrol tidak mengalami perubahan berarti, menunjukkan efektivitas metode.
3. Besar Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* terhadap Perubahan Perilaku Agresif Siswa. Perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* menegaskan pengaruh *role playing* cukup besar dalam menurunkan perilaku agresif siswa. Intervensi ini terbukti berkontribusi nyata secara efektif dalam meningkatkan kontrol emosi dan keterampilan sosial siswa.

4. Pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap perubahan perilaku agresif siswa tergolong cukup besar. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan pengaruh layanan *role playing* tergolong cukup besar, ditandai dengan penurunan skor rata-rata dari kategori sangat tinggi ($M = 80,6$) menjadi kategori rendah ($M = 48,67$). Temuan ini menegaskan kontribusi signifikan intervensi dalam menekan perilaku agresif secara efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan. Maka peneliti memberikan beberapa saran guna kepetingan selanjutnya, adapun saran yang dimaksud yaitu:

1. Bagi Guru

Khususnya guru BK, disarankan agar menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* secara berkesinambungan, karena terbukti efektif dalam membantu siswa mengendalikan emosi, menumbuhkan empati, dan mengurangi perilaku agresif.

2. Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, karena melalui kegiatan ini mereka dapat belajar memahami dampak dari perilaku agresif serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan pengendalian diri yang lebih baik.

3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian dengan melibatkan variabel lain seperti faktor keluarga, lingkungan pergaulan, atau penggunaan teknik bimbingan yang berbeda, sehingga dapat memberikan gambaran lebih komprehensif tentang upaya menekan perilaku agresif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina. Fenomena Perilaku Agresif Pada Remaja dan Penanganan Secara Psikologis. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*. ISBN: 978-602-361-068-6: 1-10.
- Amir Hidayat, dkk. "Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing bagi Peserta Didik yang Berperilaku Agresif di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung." *Program Studi Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi*. Vol. 4, No. 2 (2021).
- Asmani. *Panduan Efektif-Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press, 2019.
- Bakar. Analisis Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*. Vol. 4 No. 1 (2020).
- Dewa Ketut Sukardi. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015.
- Eria Suntari. "Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Kecendrungan Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII-E SMP Negeri 1 Barat Kabupaten Magetan." *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 5 No. 2 (2015).
- Fariza, Syarifullah. Identifikasi Ciri-ciri Penyebab Perilaku Agresif Verbal dan Perilaku Non Verbal Pada SMP N 13 Palangka Raya. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 3 No. 2 (2021).
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- Hidayat, Ma'ruf. *Perilaku Agresi Relasi Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2019.
- Mufarrikoh, Zainatul. *Statistika Pendidikan (Konsep Sampling dan Uji Hipotesis)*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020.
- Mulyono. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press, 2022.
- Muri Yusuf. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2016.
- Nikolaus. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Nurihsan, Achmad Juntika. *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Refika Aditama, 2016.
- Nurul Hidayati W. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru. (2019).

- Pradana, C. R., & Ningsih, Y. Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dalam Mengatasi Perilaku Agresif Siswa MTsN Mojosari Mojokerto. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam, Jurnal Konsling*. Vol. 4 No. 1 (2018).
- Prayitno & Erman Amti. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta, 2017.
- Putri, Alifia Fernanda. Konsep Perilaku Agresif Siswa. *Indonesian Journal of School Counseling*. Vol. 4 No. 01 (2019), h. 28.
- Putri, Alifia Fernanda. Konsep Perilaku Agresif Siswa. *Schoulid: Indonesian Journal of School Counseling*. Vol. 4 No. 01 (2021).
- Sarfika. Karakteristik Perilaku Agresif Remaja Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. Vol. 7 No. 3 (2023).
- Silberman, Mel. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2017.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suarni, Y. Penerapan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 1 Kelara. (2022).
- Syaiful Bahri & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2016.
- Yusri, Restu. Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa di Sekolah. *Jurnal Ilmu Konseling*. Vol. 2 No. 1 (2021).