



# JURNAL EKSOPODA

Journal of Interdisipliner

Vol. 1 No. 3 Tahun 2024

ISSN Media Elektronik: 3047-888x

## PENERAPAN KONSELING KELOMPOK MELALUI TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENURUNKAN PERILAKU AGRESIF VERBAL SISWA DI MAN PINRANG

Annisa Akbar

[anisakbar131202@gmail.com](mailto:anisakbar131202@gmail.com)

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Sahril Buchori

Jurusan Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negeri Makassar

Nur Fadhilah Umar

Corresponding : [nurfadhilahumar@unm.ac.id](mailto:nurfadhilahumar@unm.ac.id)

Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negeri Makassar

### Abstrak:

*Upaya penelitian ini berusaha untuk memeriksa dampak penggunaan metodologi bermain peran terhadap pengurangan agresi verbal di kalangan siswa di MAN Pinrang. Studi ini mengadopsi kerangka kuantitatif, memanfaatkan desain penelitian eksperimental yang dicirikan sebagai Kuasi-Eksperimental. Desain eksperimental yang diterapkan adalah pretest-posttest Non-Equivalent Control Group Design. Populasi sampel untuk penyelidikan ini terdiri dari 60 siswa dari kelas XI jurusan IPS di MAN Pinrang, dengan sampel terpilih 16 siswa yang didistribusikan ke dalam dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok kontrol dan kelompok observasi, masing-masing terdiri dari 8 siswa. Akuisisi data dilakukan melalui administrasi skala yang menilai perilaku agresif verbal dan observasional, sedangkan analisis data dilakukan dengan menggunakan metodologi statistik deskriptif di samping analisis deskriptif inferensial. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengalami penurunan yang signifikan secara statistik dalam perilaku agresif verbal di antara siswa di MAN Pinrang. Keuntungan rata-rata untuk kelompok eksperimen ditemukan 1,359, sedangkan gain rata-rata untuk kelompok kontrol dicatat pada 0,559. Selanjutnya, nilai signifikansi (Sig.) ditentukan menjadi 0,000, yang kurang dari ambang kesalahan yang telah ditentukan ( $\alpha = 0,05$ ) ( $0,000 < 0,05$ ). Akibatnya, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan teknik bermain peran secara signifikan efektif dalam mengurangi perilaku agresif verbal di kalangan siswa di MAN Pinrang.*

**Kata kunci:** Perilaku Agresif Verbal, Teknik Bermain Peran, Penelitian Eksperimental



**A. Pendahuluan****Journal of Interdisipliner**

Perilaku agresif verbal adalah tindakan yang dilakukan dengan maksud menyakiti orang lain melalui kata-kata yang mengandung unsur agresi. Sementara itu, Berkowitz mengemukakan bahwa perilaku agresif verbal merupakan bentuk agresi yang bertujuan melukai orang lain secara verbal, seperti melalui makian, ejekan, umpatan, hinaan, fitnah, ancaman, dan sebagainya (Arizona & Setia, 2022). Perilaku agresif verbal sering terjadi dilingkungan sekolah, seperti mengejek/menghina, mengancam, menyebarkan gosip, berkata kasar dan lainnya. Perilaku agresif verbal merupakan salah satu tindakan yang dapat menyakiti orang lain, terutama pada orang yang lemah dan sangat merugikan orang peserta didik yang menjadi korban.

Berdasarkan data yang dikutip dari Jakarta, Kompas.com – Komisi perlindungan anak Indonesia (KPAI) mengungkapkan pada tahun 2023 kasus kekerasan pada anak semakin marak terjadi di Indonesia sehingga KPAI mencatat ada sebanyak 2.355 kasus pelanggaran yang masuk sebagai laporan anak di sepanjang 2023. Dari data KPAI tersebut, terdapat 87 kasus dari korban bullying atau perundungan, korban kekerasan fisik atau psikis 236 kasus dan korban kekerasan seksual 487 kasus. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Soetjiningsih (Arizona & Setia, 2022) sebanyak 576 orang remaja yang pernah mendapatkan perlakuan tidak baik yaitu ejekan, hinaan, bentakan serta makian dengan hal-hal negatif oleh remaja lain. Pengalaman tersebut kerap terjadi di lingkungan sekolah dan lingkungan sekitarnya. Perilaku agresif verbal dapat berdampak buruk, namun remaja saat ini menganggap perkataan kasar seperti ejekan bahkan hingga makian telah menjadi hal yang biasa bagi mereka.

Fenomena perilaku agresif verbal ini sangat sering terjadi, terdapat berbagai macam faktor yang mempengaruhi perilaku agresif verbal yaitu faktor internal yang lahir dari diri sendiri atau faktor bawaan, kemudian faktor eksternal meliputi sosial, keluarga, situasional, budaya, dan sekolah. Selain faktor yang terkait dengan perilaku agresif (Arizona & Setia, 2022). Adapun dampak perilaku agresif verbal ini jika terus menerus dibiarkan. Dampak dari perilaku agresif verbal ini bisa dilihat dari dampak pelaku dan korban. Dampak dari pelaku, yaitu akan dijauhi oleh teman-temannya dan memiliki konsep diri yang buruk. Sedangkan dampak dari korban akan menimbulkan sakit fisik dan psikis, korban merasa tidak percaya diri, tidak ingin bersosialisasi, tidak ingin pergi ke sekolah, mengalami depresi sampai melakukan bunuh diri serta kerugian lainnya akibat perilaku agresif verbal tersebut. Perilaku agresif verbal yang dilakukan siswa di sekolah seperti berkata kasar, mengancam, membentak, dan menghina/mengejek teman-temannya, sehingga menyebabkan sakit hati bagi siswa yang dihina.

Berdasarkan survei awal yang diperoleh dari guru BK di MAN Pinrang pada tanggal 6 November 2023 bahwa terdapat banyak kasus perilaku agresif verbal. Peneliti juga membagikan angket kepada siswa kelas XI IPS di MAN Pinrang secara langsung dengan menggunakan google form, dan jumlah responden yang mengisi angket sebanyak 60. Berdasarkan hasil analisis angket tersebut terdapat 54% (32 siswa) yang melakukan perilaku agresif verbal tinggi; 32% (18 siswa) yang melakukan perilaku agresif verbal tinggi; dan 14% (10 siswa) melakukan perilaku agresif verbal rendah. Dari hasil tersebut menunjukkan berbagai gejala seperti mengejek/menghina dan menertawakan temannya, mengancam, berkata kasar dan menyebarkan gosip. Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti secara langsung pada tanggal 20 November 2023 dengan beberapa siswa mendapatkan skor tertinggi, ditemukan bahwa dimana faktor penyebab munculnya perilaku agresif verbal, yaitu siswa melihat temannya berbeda dengan dirinya,

temannya tidak ingin mengikuti kematian pelaku, teman tidak menunjukkan kemarahan dapat diganggu, terlalu diam, dan siswa melakukan ejekan hanya sekedar untuk bercanda. Menurut Purwati *et al.*, (2019) menjelaskan teknik bermain peran terbukti efektif menurunkan perilaku agresif verbal siswa. Di sini dinyatakan bahwa pelaksanaan bermain peran dapat meningkatkan perasaan anggota kelompok, memperkaya wawasan tentang sikap nilai persepsi dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah belum lagi teknik ini tidak memiliki efek samping.

Perilaku agresif verbal jika dibiarkan tanpa adanya intervensi, hal ini berpotensi memicu terbentuknya perilaku negatif lainnya (Ramadhani, 2024). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk membantu siswa mengatasi perilaku tersebut. Dalam hal ini, bimbingan dan konseling memiliki peran yang sangat penting dalam menangani masalah tersebut. Konseling kelompok merupakan suatu proses bantuan yang diberikan pada individu dalam keadaan kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan (Ramadhani, 2024). Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah perlu dimaksimalkan karena mencakup seluruh aspek kehidupan dan perkembangan peserta didik (Azzahrah, fadhilah Umar and Anas, 2022) . Menurut latipun (Hafni, 2019) konseling kelompok adalah bentuk konseling yang membantu individu yang diarahkannya mencapai fungsi kesadaran secara efektif untuk jangka waktu pendek dan menengah. Konseling kelompok dalam prosesnya menggunakan prinsip-prinsip dinamika kelompok.

Menurut Irianti (Priscilya & Farid, 2019) untuk membantu mengubah perilaku agresif verbal salah satunya adalah dengan melakukan pendekatan behavioristik yang dimana dengan menggunakan model ABC (*Antecedent, Behavior, Consequence*). Model ABC (*Antecedent, Behavior, Consequence*) merupakan cara yang efektif memahami mengapa perilaku bisa terjadi dan cara yang efektif untuk meningkatkan perilaku yang diharapkan. Menurut Corey (Nuraini, 2021), menjelaskan bahwa pendekatan behavior terhadap konseling dan psikoterapi yang berkaitan dengan perubahan tingkah laku. Diadakannya intervensi berupa *reward* dan penguat sosial seperti pujian yang dapat menjadikan perilaku agresif verbal pada subek dapat menurun dari sebelumnya. Terapi tingkah laku diarahkan pada tujuan-tujuan memperoleh tingkah laku baru, penghapusan tingkah laku maladaptife, serta memperkuat dan mempertahankan tingkah laku yang diinginkan. Sejalan dengan pendapat Purwati (Muhaimin, 2022) menjelaskan bahwa bermain peran terbukti efektif menurunkan perilaku agresif siswa. Pelaksanaan bermain peran dapat meningkatkan perasaan anggota kelompok, memperkaya wawasan tentang sikap, nilai, persepsi, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, belum lagi teknik ini tidak memiliki efek samping.

Berdasarkan hal tersebut, dengan teknik bermain peran dalam penelitian ini, peneliti berharap dapat mengurangi perilaku agresif verbal siswa dengan cara memainkan peran dalam sebuah cerita. Sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami dan menafsirkan perannya masing-masing serta mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Pendekatan ini melibatkan pengumpulan data melalui instrumen penelitian untuk mendeskripsikan dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Jenis penelitian yang diterapkan adalah *Quasi-Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2019), penelitian

eksperimen didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam suatu kondisi yang terkendali.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) adalah layanan dengan teknik bermain peran, sedangkan variabel terikat (Y) adalah perilaku agresif verbal siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest nonequivalent kontrol group design, yang melibatkan dua kelompok berbeda: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan/Treatment	Posttest
Eksperimental	X <sub>1</sub>	O	X <sub>2</sub>
Kontrol	Y <sub>3</sub>	-	Y <sub>4</sub>

Ket:

X<sub>1</sub>: Skor pengukuran *pretest* pada kelompok eksperimen (sebelum diberikan perlakuan)

X<sub>2</sub>: Skor pengukuran *posttest* pada kelompok eksperimen (setelah diberikan perlakuan)

Y<sub>3</sub>: Skor pengukuran *posttest* pada kelompok kontrol

Y<sub>4</sub>: Skor pengukuran *post test* pada kelompok kontrol

O : Perlakuan atau intervensi yang diberikan (Teknik Bermain Peran)

Pandang & Anas (2019) mengategorikan ukuran kelompok menurut rentang usia subjek, yaitu 12-19 tahun, jumlah anggota 6-10, dengan durasi waktu 45-1 jam persesi. Mengacu pada ketentuan-ketentuan tersebut, peneliti menetapkan ukuran sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 orang dari jumlah populasi yang ada berdasarkan ketentuan dalam aspek *Sample Size* dan *Group Size*. Dimana ukuran sampel penelitian eksperimen antara 10-20 orang dan ukuran kelompok ideal 6-10 orang. Oleh karena itu, untuk melaksanakan *treatment* sesuai dengan aturan pada bimbingan dan konseling kelompok, peneliti menentukan ukuran sampel pada penelitian ini adalah 16 orang siswa kelas XI IPS di MAN Pinrang yang teridentifikasi melakukan perilaku agresif verbal, kemudian diambil 8 siswa sebagai kelompok kontrol dan 8 siswa sebagai kelompok yang akan diberikan konseling kelompok melalui teknik bermain peran.

Adapun metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling*, yaitu sampel yang diberikan peluang kepada setiap individu dalam populasi untuk dapat terpilih menjadi sampel penelitian (Sugiyono, 2019). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *proportional random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dari populasi dengan mempertimbangkan keterwakilan populasi dari setiap kelas. Teknik *proportional random sampling* ini dilakukan dengan cara jumlah populasi tiap kelas dibagi dengan jumlah keseluruhan populasi, dikali jumlah sampel (Sugiyono, 2019).

Berikut deskripsi sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Penyebaran siswa yang menjadi sampel penelitian

No.	Kelas	Populasi	Simple Penelitian
1.	XI IPS I	14	14/32x16=7

2.	XI IPS II	Journal of Interdisipliner	18/32x16=9
	Total	32	16

Sumber: *Data diolah, 2024*

Jumlah pada sampel penelitian diambil dari jumlah populasi sebanyak 32 orang siswa, yang terdiri dari 2 kelas, dimana siswa diambil dari masing-masing kelas secara acak. Sehingga mencukupi jumlah sampel yang telah ditetapkan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 3. 4 Penyebaran kelompok penelitian

Kelompok Penelitian	Jumlah
Eksperimen	8
Kontrol	8

Sumber: *Data diolah, 2024*

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner (angket), observasi dan dokumentasi, hal ini dirancang untuk mengumpulkan informasi secara sistematis dari responden. Penggunaan kuesioner ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang konseisten dan terstruktur, sehingga memudahkan analisis dan memastikan akurasi hasil penelitian. Item pertanyaan mengenai perilaku terlambat disusun dengan alternatif jawaban (SS), (S), (KS) dan (TS). Setiap jawaban pada kuesioner ini diberi nilai dari 1 sampai 4.

Dalam penelitian ini, digunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan perilaku agresif verbal siswa, sementara analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan terhadap kelompok eksperimen, baik sebelum maupun setelah diberikan perlakuan tehnik bermain peran (*Pretest-Posttest*), serta terhadap kelompok kontrol. Data dianalisis dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan presentase melalui aplikasi *SPSS for Windows*. Sedangkan analisis statistik inferensial merupakan proses estimasi, pengujian, dan penarikan kesimpulan berdasarkan data dan hipotesis (pandang *et al.*, 2022).

Statistik inferensial dibagi menjadi dua jenis, yaitu parametrik dan *Non-parametrik*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan statistik parametrik. Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, dan uji t-test digunakan untuk menguji hipotesis tersebut. Penggunaan uji t-test mensyaratkan bahwa data dari setiap variabel yang dianalisis harus memiliki distribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, pengujian normalitas dan homogenitas data dilakukan sebelum melanjutkan analisis lebih lanjut. Menurut Pandang dkk. (2022), statistik inferensial melibatkan estimasi, pengujian, dan penarikan kesimpulan dari data dan hipotesis. Statistik *inferensial* ada dua jenis, yaitu *parametrik* dan *nonparametrik*. Statistik parametrik akan digunakan oleh peneliti. Hipotesis yang diajukan diuji menggunakan analisis inferensial. Uji-t digunakan untuk menilai hipotesis menggunakan statistik parametrik. Data setiap variabel harus *homogen* dan terdistribusi secara teratur agar dapat digunakan dengan uji-t. Oleh karena itu, pengujian *homogenitas* dan normalitas data dilakukan.

### 1. Uji Normalitas Data

Tujuan pengujian normalitas adalah untuk menilai distribusi data dalam suatu variabel atau kumpulan data untuk memastikan apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak (Pandang *et.al.*, 2022). Dengan menggunakan analisis SPSS, nilai signifikansi digunakan untuk menentukan apakah distribusinya normal. Distribusi data dianggap normal jika nilai *sig* lebih tinggi dari  $\alpha$  0,05.

Hipotesis statistik yang digunakan yaitu:

$H_0$  : jika nilai *sig*  $\geq$  0,05 maka data distribusi normal

$H_1$  : jika nilai *sig.*  $\leq$  0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Satu contoh uji *Kormogorov-Smirnov* menggunakan program SPSS 22 untuk Windows. Pada tingkat signifikansi 5% atau 0,05, kondisi pengujian adalah data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 dan data dinyatakan berdistribusi normal jika kurang dari 0,05.

### 2. Uji Homogenitas Data

Untuk memastikan apakah dua atau lebih kumpulan data sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki fitur yang sama, pengujian homogenitas data dilakukan (Pandang *et.al.*, 2022). Analisis SPSS dapat digunakan untuk ujian ini. Data dianggap homogen jika nilai *sig* lebih tinggi dari  $\alpha$  0,05. Teori statistiknya adalah:

$H_0$  : jika nilai *sig.*  $\geq$  0,05 maka data variabel distribusi homogen

$H_1$  : jika nilai *sig.*  $\leq$  0,05 maka data variabel tidak berdistribusi homogen

## C. Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Berdasarkan data awal yang diperoleh, terdapat 16 siswa dengan rata-rata tingkat perilaku agresif verbal yang berada dalam kategori sangat tinggi (153-180) sebanyak 18,9%, dan kategori tinggi (126-152) sebanyak 81,1%. Setelah penerapan tehnik bermain peran, peneliti melakukan posttest, yang menunjukkan penurunan perilaku agresif verbal pada kelompok eksperimen. Setelah di berikan perlakuan tehnik bermain peran, tidak ada siswa yang masuk kategori sangat tinggi atau tinggi. Sebanyak 5 responden (62,5%) berada dalam kategori rendah dengan interval (72-98), 1 responden (12,5%) berada dalam kategori sedang dengan interval (99-125), dan 2 responden (25%) berada dalam kategori sangat rendah dengan interval (45-71). Data ini menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik bermain peran efektif dalam menurunkan tingkat perilaku agresif verbal siswa, dengan sebagian besar responden kini dalam kategori rendah, yang menandakan adanya penurunan signifikan dalam perilaku agresif verbal siswa.

Tabel 2. Data perilaku agresif verbal siswa di MAN Pinrang kelompok eksperimen *pretest* dan *posttest*

Interval	Kategori	Eksperimen			
		<i>Posttest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	%	F	%
153-180	Sangat Tinggi	2	25	-	0
126-152	Tinggi	6	75	-	0
99-125	Sedang	-	0	1	12,5
72-98	Rendah	-	0	5	62,5
45-71	Sangat Rendah	-	0	2	25
Jumlah		8	100%	8	100%

Sumber: Data diolah, 2024

Data diatas menggambarkan gambaran umum perilaku agresif verbal siswa di MAN Pinrang untuk kelompok eksperimen. Pada saat *pretest*, terdapat 6 responden (75%) yang masuk dalam kategori tinggi dengan interval 126-152, dan 2 responden (25%) yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan interval 153-180. Tidak ada responden (0%) yang menunjukkan kecenderungan perilaku agresif verbal kategori sangat rendah (interval 45-71), rendah (interval 72-98), atau sedang (interval 99-125).

Tabel 3. Pengujian Hipotesis

Kelompok Penelitian	Mean			t	Sig.	Ket.
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain Score			
Kontrol	3,591	3,032	0,559	-7,087	0,000	Diterima
Eksperimen	3,730	2,371	1,359			

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan, hasil pengolahan data menggunakan uji t-test menunjukkan bahwa gain score pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 1,359, sementara kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 0,559. Selain itu, nilai sig. sebesar 0,000 yang lebih kecil dari derajat kesalahan ( $\alpha=0,05$ ) ( $0,000 < 0,05$ ), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam penurunan perilaku agresif verbal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penerapan tehnik bermain peran pada siswa yang bergabung dalam kelompok eksperimen terbukti efektif dalam menurunkan perilaku agresif verbal. Oleh karena itu, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu “terdapat perbedaan signifikan dalam perilaku agresif verbal siswa sebelum dan sesudah penerapan tehnik bermain peran melalui konseling kelompok di MAN Pinrang” dapat diterima.

### Pembahasan

Perilaku agresif verbal siswa yang cukup memprihatinkan sering ditandai dengan kecenderungan untuk mengancam. Hal ini disebabkan oleh kemarahan yang tidak terkendali, perasaan tidak ingin diremehkan atau direndahkan, keinginan untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain agar dianggap hebat, dan faktor-faktor lainnya. Perilaku agresif verbal merupakan tindakan yang dilakukan secara verbal dan diarahkan pada sasaran tertentu, dengan tujuan untuk menyakiti individu lain melalui kata-kata kasar yang diucapkan secara sengaja.

Menurut Santrock (Hamrah, 2019) bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Menurutnya, bermain peran merupakan kegiatan untuk memperoleh kesenangan. Bermain peran merupakan Teknik dalam konseling kelompok yang dilakukan secara sadar untuk memerankan tokoh dan berdiskusi tentang peran tokoh itu. Dengan bermain peran memungkinkan siswa mengatasi frustrasi dan merupakan suatu media bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik dan mengatasinya. Sedangkan menurut Majid, (Azzahra & Asni, 2023) menyatakan bahwa bermain 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.

Berdasarkan data awal, terdapat 16 siswa dengan rata-rata tingkat perilaku agresif verbal yang termasuk kategori sangat tinggi (153-180) sebanyak 18,9% dan kategori tinggi (126-152) sebanyak 81,1%. Setelah penerapan teknik bermain peran, peneliti melakukan posttest dan menemukan perilaku agresif verbal di kelompok eksperimen menurun. Setelah diberikan perlakuan teknik bermain peran, tidak ada siswa yang masuk kategori sangat tinggi atau tinggi. Sebanyak 5 responden (62,5%) berada dalam kategori rendah dengan interval (72-98), 1 responden (12,5%) berada dalam kategori sedang dengan interval (99-125), dan 2 responden (25%) berada dalam kategori sangat rendah dengan interval (45-71). Data ini menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik bermain peran efektif dalam mengurangi tingkat perilaku agresif verbal siswa, dengan sebagian besar responden kini berada dalam kategori rendah, yang menandakan penurunan signifikan dalam perilaku agresif verbal mereka.

Hasil yang diperoleh pada kelompok eksperimen menunjukkan penurunan perilaku agresif verbal siswa ke dalam kategori rendah. Peningkatan ini terlihat dari perubahan rata-rata skor perilaku agresif verbal siswa, dimana nilai pretest adalah 3,96 dan posttest 2,66, yang menunjukkan penurunan. Penurunan ini terjadi karena penerapan teknik bermain peran telah membantu siswa untuk mengontrol diri dan mengembangkan rasa empati terhadap orang lain, sehingga hasil posttest mencerminkan penurunan perilaku agresif verbal. Berbeda dengan kelompok eksperimen, kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa teknik bermain peran menunjukkan hasil yang berbeda. Pada pretest, tingkat perilaku agresif verbal siswa berada pada kategori tinggi, ditandai dengan perilaku seperti berkata kasar, berteriak, mengejek, mengancam, dan menyebarkan fitnah. Nilai pretest adalah 3,94 dan posttest 3,15, yang menunjukkan tidak ada perubahan signifikan meskipun ada beberapa responden yang mengalami perubahan nilai berdasarkan hasil angket yang diberikan. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, yang mengindikasikan adanya perbedaan tingkat perilaku agresif verbal antara siswa yang menerima intervensi teknik bermain peran dan siswa yang tidak mengikuti konseling kelompok.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat perilaku agresif verbal siswa sebelum diberikan perlakuan berupa teknik bermain peran berada pada kategori tinggi, yang terlihat dari perilaku agresif verbal seperti berkata kasar, mengejek atau menghina, menyebarkan gosip, dan berteriak dengan sifat negatif. Pelaksanaan tehnik bermain peran untuk mengatasi perilaku agresif verbal siswa di MAN Pinrang dilakukan dalam 6 tahap, yang mencakup: tahap awal (pengenalan, pengembangan hubungan awal, penyampaian rencana pelaksanaan), tahap transisi (persiapan dan peralihan), tahanan inti (rasionalisasi tujuan, pemanasan, pemilihan peserta, pengaturan setting, persiapan pengamat), pelaksanaan tehnik bermain peran, dan evaluasi. Selama pelaksanaan tiap tehnik bermain peran, siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang sangat tinggi hingga tinggi. Konseling kelompok dengan tehnik bermain peran terbukti efektif dalam mengatasi perilaku agresif verbal siswa kelas XI di MAN Pinrang, yang dibuktikan dengan perbedaan signifikan antara rata-rata (mean) kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang memenuhi kriteria untuk menyatakan bahwa tehnik bermain peran melalui layanan konseling kelompok efektif dalam mengatasi perilaku agresif verbal siswa.

#### E. Daftar Pustaka

- Al Gusyairi, M. F., Saman, A., & Umar, N. F. (2024). Broken Home Students' Self-Concept And How To Deal With It: Case Study At Vocational High School 3 In Soppeng Regency. *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies*, 4(2), 1-21.
- Arizona, J. & Dwi, R. S. (2022). Perilaku Agresi Verbal Pada Remaja. *Jurnal Psikovidya*, Vol. 26, No. 1.
- Azzahrah, H., Umar, N. F. & Anas, M., (2022). Pengaruh Keterampilan 4c (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, And Communication*) Guru Bimbingan Dan Konseling Terhadap Keterlaksanaan Layanan Dasar Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah . *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*. Vol 4, No 3,(2022)/547.
- Gontiana. R. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (*Role playing*) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal Anak di Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi*. Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hamrah. (2019). Penerapan Konseling Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Menurunkan Perilaku Agresif Verbal Siswa SMP Negeri 3 Majene. *Tesis*. Makassar: Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- Jasni, M., Saman, A & Pandang, A. (2021). Efektivitas Teknik Psikodrama Untuk Mengatasi Perilaku Bullying Siswa Kelas XI Di SMA Negeri Majene. *Jurnal*. Makassar. Universitas Negeri Makassar.
- Muhaimin, (2022). Efektivitas Konseling Kelompok Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa SMA. *Jurnal Konseling Pendidikan*, Vol. 6 No. 2 (2022).

- Nuraini, L. (2021). Pendekatan Behavioral Pada Santri Untuk Menangani Dampak Bullying di Pondok Pesantren Thoriqul Huda Ponorogo. *Skripsi*. Ponorogo: Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- Nur. R. (2020). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Behavior Contract Dan Punishment Untuk Mengurangi Perilaku Kecanduan Smartphone Pada Peserta Didik Kelas Xi Di SMA Negeri 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*. Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Pandang, A. & Anas, M. (2019). *Penelitian Eksperimen dalam bimbingan dan konseling*. Makassar : Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Priscilya, F. Y., & Farid, A. U. (2019). Analisis Penerapan Keselamatan Kerja Berdasarkan Model Perilaku ABC (Antecedent, Behavior, Consequence) pada Pekerja di PT Adhi Persada Beton Pabrik Baru Purwakarta. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, Vol. 6 No. 23(2019) : 11-24.
- Ramadhani, F., Samad, S., & Umar, N. F. (2024). Penggunaan Teknik Positive Self Talk Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sinjai. *Pinisi Journal Of Education*, Vol. 4. 4:2024.
- Ramadhani. N. (2023). Penerapan Layanan Konseling Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Di SMA Negeri 1 Majene. *Skripsi*. Makassar, Universitas Negeri Makassar.
- Sanjaya, N. A (2020). Teknik Role Playing dalam Bimbingan dan Konseling Pendahuluan Metode Penelitian Hasil dan Pembahasan Penelitian. Al Kamilah: *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 1-15.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

**Copyright Holder :**

© Akbar et. al. (2024).

**First Publication Right :**

© JUNTER : Jurnal Interdisiplin

This article is under:

