

## Efektivitas Teknik Role Play dalam Membantu Mengurangi Perilaku Agresif

Taufik Hidayah Suhada Putra<sup>1</sup>, Khairul Bariyyah<sup>2</sup>, Devi Permatasari<sup>3</sup>  
Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI  
Kanjuruhan Malang<sup>1, 2, & 3</sup>  
Email: taufikhidayahsp96@gmail.com<sup>1</sup>, khairulbariyyah@unikama.ac.id<sup>2</sup>,  
devipermatasari@unikama.ac.id<sup>3</sup>

### Abstract:

*Aggressive behaviour is an act or abusive behaviour used in socializing or communicating in a society that does not conform to the norm in public and can harm others. One of the deviant behaviours that often arise among teenagers is that it is less able to control their emotions, and it is easy to express displeasure through inappropriate words. Group guidance helps individuals find themselves, direct themselves, and can adjust to their surroundings. This research aims to test the effectiveness of role-playing techniques to reduce the aggressive behaviour of grade VIII students at Sunan Ampel Performance Junior High School. The research method used is experimental research with one group pretest-posttest design type. The research sample of 10 students selected with the Cluster Random Sampling technique. Research instruments use the scale of the study, expert test and aggressive behaviour scale, data analyzed with technology validity test, reliability, before-after design. The results showed students' aggressive behaviour decreased after participating in group mentoring activities with role-play techniques or effective role-play techniques to reduce students' aggressive behaviour. The next researcher's advice, time should be effective when providing services to students so as not to interfere with the schedule of students who participate in extra activities in school.*

**Keyword:** aggressive behaviour, group guidance, role play

Received August 5, 2020; Revised September 25, 2020; Accepted October 1, 2020

**How to Cite:** Putra T. H. S., Bariyyah K., Permatasari D., (2020). Efektivitas Teknik Role Play dalam Membantu Mengurangi Perilaku Agresif. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 6(1), 14-20.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2020 by author and Guidance and Counseling Program of Faculty of Education Sciences Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.

### PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa yang mudah bergejolak, aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga perkembangan emosional dalam tahap ini masih labil (Marwoko, 2019). Masa remaja biasa dianggap sebagai periode “badai dan tekanan” suatu masa dimana ketegangan emosi meningkat sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar (Yani & Retnowuni, 2019). Pada masa ini individu biasanya cenderung berperilaku menyimpang yang berdampak pada psikologis dan fisiologisnya. Bahwa salahsatunya itu perilaku menyimpang yang sering muncul dikalangan remaja adalah kurang bisa mengontrol emosinya (Hastuti & Baiti, 2019). Penyimpangan tersebut membuat remaja sering mengungkapkan kemarahannya melalui kata-kata kasar sehingga dapat merugikan orang lain (Sa'diyah et al., 2017). Perilaku yang tidak dapat dikontrol dapat menyebabkan timbulnya perilaku agresi yaitu melukai orang lain secara verbal maupun non verbal (Yunalia & Etika, 2020).

Perilaku agresif adalah suatu tingkah laku menyerang baik yang dilakukan secara lisan atau verbal maupun melakukan suatu ancaman yang digunakan sebagai pernyataan adanya rasa permusuhan (Febriana & Situmorang, 2019). Tingkah laku ini dapat mengakibatkan kerugian dan melukai orang lain (Astuti, 2017). Perilaku agresif merupakan tindakan melukai orang lain sehingga banyak masyarakat yang menolak perilaku itu muncul (Arif et al., 2019). Perilaku agresif biasanya muncul pada remaja umur empat belas tahun (Yunalia & Etika, 2020), diantaranya sering kali mudah marah, mudah merangsang, emosinya cenderung “meledak”, dan tidak berusaha mengendalikan perasaannya. Pada usia-usia tersebut perilaku agresif akan sering muncul sebagai konsekuensi rasa penasaran individu terhadap sesuatu yang baru, termasuk yang berkaitan dengan tata norma atau nilai yang berlaku di masyarakat (Karneli et al., 2018). Individu yang berperilaku agresif jika dibiarkan dan tidak diatasi sesegera mungkin, maka sangat berpotensi untuk memicu perilaku agresif non verbal seperti perkelahian, tawuran, pengeroyokan, maupun pengrusakan secara fisik. Namun pada saat ini permasalahan yang sering muncul tidak hanya perilaku agresif non-verbal saja, tetapi juga perilaku agresif verbal (Eliani et al., 2018).

Berdasarkan observasi peneliti banyak sekali siswa yang terbiasa mengeluarkan kata-kata kasar dan memukul tidak hanya saat kesal atau marah tetapi juga saat siswa sedang bercanda dengan temannya. Siswa yang berperilaku agresif verbal biasanya cenderung suka membuat masalah dengan temannya. Agresif verbal merupakan bentuk perilaku agresif yang menyakiti atau melukai perasaan orang lain menggunakan kata-kata kasar misalnya menghina muka teman dengan menyebutnya jelek, mengancam teman sebayanya akan dijauhi jika permintaannya tidak dituruti, mempermalukan teman di tempat umum, mencela, teman dengan sebutan kata hewan, suka bertengkar mulut, mengucapkan kata-kata kotor.

Bahwa perilaku agresif pada peserta didik menimbulkan dampak dan pengaruh yang sangat merugikan, baik bagi peserta didik itu sendiri maupun bagi orang lain (Gunawan et al., 2020). Dampak dan pengaruh yang paling sering terjadi dari perilaku agresif peserta didik adalah sulitnya untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya karena cenderung dijauhi atau dikucilkan oleh teman-temannya sehingga proses perkembangannya terganggu dan ditakutkan akan semakin bersikap agresif (Ferdiansa & Neviyarni, 2020). Perilaku ini jika tidak segera di tangani maka akan berdampak pada hubungan siswa dengan orang lain terutama pada teman sebayanya (Einstein & Indrawati, 2017).

Siswa yang terbiasa berkata-kata kasar atau agresif secara verbal akan cenderung sulit untuk berelasi atau berkomunikasi dengan temannya (Susanti & Permatasari, 2020). Dalam hal ini biasanya siswa akan cenderung dijauhi dan dianggap menakutkan secara verbal. Perilaku tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor keluarga, sekolah, dan lingkungan (Haslinda et al., 2020). Ketika siswa berkata-kata kasar atau berperilaku agresif verbal maka timbul masalah lain muncul dalam kelompok sosial sekolah yaitu tidak mau aktif dalam kelas melainkan membuat kegaduhan dalam kelas dan mengganggu teman lainnya (Y. Ramadhani et al., 2020). Maka dari itu pendampingan terhadap siswa yang berperilaku agresif verbal sangat penting (Ru'ya & Sutarman, 2020). Perilaku agresif merupakan perilaku negatif yang dilakukan individu atau kelompok untuk menyakiti orang lain melalui kata-kata atau fisik maupun tindakan yang digunakan sebagai pernyataan adanya rasa permusuhan. Perilaku tersebut dapat mengakibatkan kerugian atau mencederai orang lain yang membuat korban mengalami kerugian berupa psikologis maupun kerugian psikis (Illahi et al., 2018).

Dalam bimbingan konseling terdapat layanan bimbingan kelompok (Sartika & Yandri, 2019), bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang dapat diberikan kepada siswa melalui dinamika kelompok (Ulandari & Juliawati, 2019). Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri siswa (Lestari, 2020). Bimbingan kelompok dapat berupa membahas permasalahan umum melalui dinamika kelompok (Kurniawan & Pranowo, 2018). Tujuan layanan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah mengurangi perilaku agresif.

Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok yang ditujukan untuk mencegah timbulnya suatu masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa serta pengelolaannya dilakukan dalam situasi kelompok (E. Ramadhani & Sari, 2018). Tujuan bimbingan kelompok membantu individu menemukan dirinya sendiri, mengarahkan diri, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Layanan bimbingan kelompok yang digunakan adalah bimbingan kelompok dengan teknik permainan peran (*role play*) yang diharapkan dapat mengurangi perilaku agresif.

*Role play* (bermain peran) adalah sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoritis untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang atau melakukan perubahan dalam, dirinya sendiri (Ana et al., 2017). Upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan bimbingan kelompok dengan teknik *role play*. Peserta didik yang melakukan perilaku agresif verbal diberikan tindakan dengan cara memainkan peran tertentu sehingga peserta didik dapat menjalin hubungan sosial dengan baik, memecahkan masalahnya dan menyelesaikan konflik, mengendalikan emosinya, mengembangkan

empati, mengendalikan dirinya, menjadi individu yang bertanggung jawab, dapat bersikap sopan dan santun dapat menjaga tingkah lakunya.

*Role play* dapat menjadi media untuk mengubah perilaku agresif dan menggantinya dengan perilaku-perilaku baru yang dipelajarinya (Gading et al., 2017). Proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan aspek afektif dan kognitif siswa sehingga selain mempelajari perilaku yang baru, siswa juga memiliki pemahaman jika perilaku yang mereka perbuat terhadap teman sebayanya kurang baik dalam hubungan sosial. Diharapkan dengan metode *role play* siswa dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonalnya dengan baik. Berdasarkan uraian diatas peneliti bertujuan mengetahui “keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* untuk mengurangi perilaku agresif”.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian jenis Quasi Eksperimen *one-group pretest-posttest* design (Sugiyono, 2014), dimana terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan, sehingga dapat diketahui dengan akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Sampel penelitian adalah 10 siswa kelas VIII SMP Sunan Ampel Pagelaran Kabupaten Malang, yang dipilih berdasarkan dengan teknik *cluster sampling* yaitu memilih sebuah sampel dari kelompok-kelompok unit yang kecil. Subjek penelitian yang dipilih memiliki skor sangat rendah, rendah, tinggi dan sangat tinggi dalam perilaku agresif. Instrument yang digunakan adalah *skala likert* dan data dianalisis dengan uji *Wilcoxon Sign Rank Test*.

**HASIL**

Proses treatment dilakukan sebanyak 6 pertemuan dengan waktu kurang lebih 75 menit. Sebelum melakukan treatment peneliti meminta izin kepada guru untuk melakukan kegiatan bimbingan kelompok serta memberikan informasi siapa saja yang mengikuti kegiatan tersebut. Sebelum melaksanakan kegiatan *role play*, peneliti melakukan kegiatan *pretest* dengan tujuan untuk menentukan subjek penelitian dengan kriteria sangat rendah, rendah, tinggi, sangat tinggi. *Pretest* menggunakan skala perilaku agresif dan hasil *pretest* akan dikategorikan menurut rentangan nilai.

Pada pertemuan pemimpin kelompok mengumpulkan 10 siswa yang terpilih berdasarkan kategori perilaku agresif sangat rendah, rendah, tinggi, sangat tinggi yang akan mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, tahapan ini adalah tahapan untuk membina hubungan baik serta membangun kebersamaan. Peneliti menjelaskan tata cara atau prosedur bimbingan kelompok dengan teknik *role play* dan setiap pertemuan peneliti telah menyiapkan beberapa topik mengenai perilaku agresif yang akan digunakan ketika kegiatan dilaksanakan. Pada pertemuan kedua diawali dengan membina hubungan yang baik dan peneliti melakukan bimbingan kelompok dengan tahap pembentukan dan peralihan serta dialog dengan topik “jangan suka membully”, peneliti membagikan dialog dan menentukan siapa saja anggota kelompok yang akan tampil dalam kegiatan *role play* serta memberikan arahan pada anggota kelompok yang tidak tampil. Pertemuan ketiga peneliti menyampaikan tema “murid pintar” yang akan dimainkan dan menentukan siapa saja yang menjadi tokoh dalam kegiatan *role play*. Untuk pertemuan tersebut anggota yang dipilih ialah anggota yang sebelumnya tidak memerankan sama sekali pada pertemuan sebelumnya dan itu dilakukan sampai kegiatan berikutnya. Pada pertemuan ke empat dengan tema “jangan bersikap kasar” dan pertemuan kelima dengan tema ”murid, dan disetiap akhir drama peneliti membagikan lembar refleksi kepada semua anggota kelompok. Berikut ini perbedaan sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role play* pada 10 sampel.

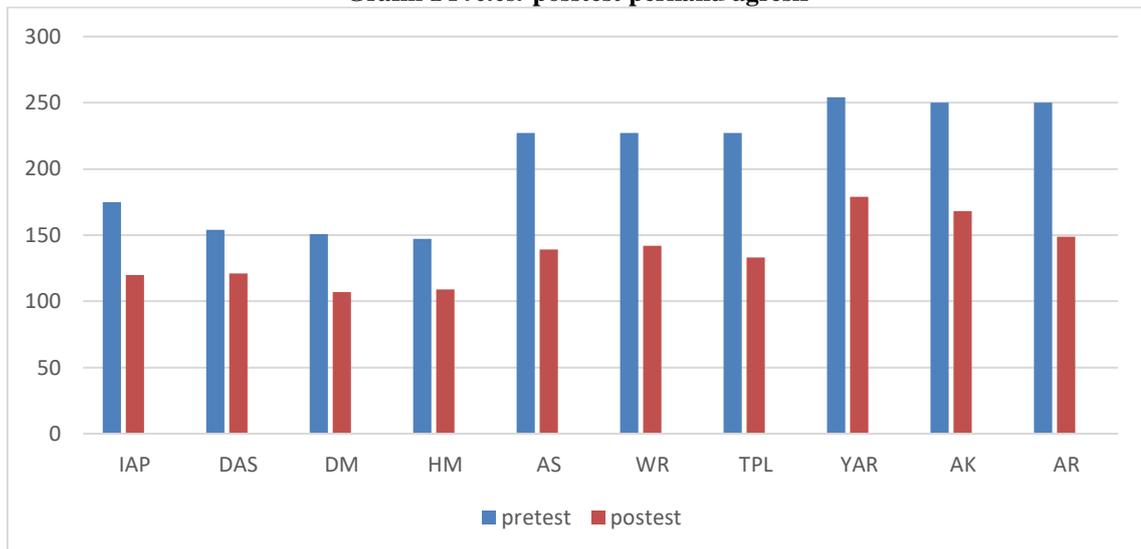
**Tabel 1 Hasil *pretest* dan *posttest* perilaku agresif siswa kelas VIII**

No	Nama	<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Posttest</i>	Kategori
1	IAP	175	Rendah	120	Sangat rendah
2	DAS	154	Rendah	121	Sangat rendah
3	DM	151	Rendah	107	Sangat rendah
4	HM	147	Rendah	109	Sangat rendah
5	AS	227	Tinggi	139	Rendah
6	WR	227	Tinggi	142	Rendah
7	TPL	227	Tinggi	133	Rendah
8	YAR	254	Sangat tinggi	179	Tinggi
9	AK	250	Sangat tinggi	168	Rendah

No	Nama	Pretest	Katgeori	Posttest	Kategori
10	AR	250	Sangat tinggi	149	Rendah

Pada tabel diatas terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Semua sampel mengalami penurunan setelah diberikan treatmen *role play*, tetapi ada satu sampel mengalami penurunan akan tetapi sampel tersebut masih dalam kategori tinggi yaitu siswa YAR. Faktor lingkungan yang menyebabkan skor masih tinggi karena YAR berteman dengan kakak kelas yang masih satu kampung dengannya serta sering diajak membolos sekolah sehingga masih dalam ketegori tinggi. Adapun hasil grafik penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

Grafik 1 *Pretest* posstest perilaku agresif



Pada grafik 1 diatas terdapat perbandingan skor antara hasil *pretest* dan *posttest*. Untuk hasil *pretest* menunjukkan sepuluh orang subjek memiliki skor perilaku agresif sangat tinggi, sedang dan sangat rendah sehingga diberikan perlakuan atau treatmen dengan menggunakan teknik *role play*. Dilihat pada grafik diatas menunjukkan hasil *posttest* lebih rendah daripada hasil *pretest* yang artinya ada penurunan skor sikap perilaku agresif antara sebelum dan sesudah pemberian teknik *role play*.

Berdasarkan analisis non parametrik dengan uji *wilcoxon* menggunakan SPSS. Adapun hasil perhitungan uji *wilcoxon* diperoleh Sig. 2-tailed sebesar ,005. Berdasarkan ketentuan yang berlaku, jadi Sig. 2-tailed ,005 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role play*.

## PEMBAHASAN

Peneliti memberikan treatmen teknik *role play* kepada siswa dengan tujuan untuk mengurangi perilaku agresif. Perilaku agresif yang ditunjukkan siswa biasanya dalam bentuk perilaku agresif verbal dan non verbal. Dalam bentuk perilaku agresif verbal biasanya melontarkan kata-kata yang tidak baik, menyindir teman yang bertujuan untuk menyakiti hati orang lain, sedangkan untuk perilaku agresif non verbal ditunjukkan dengan mencubit, memukul serta melampiasikan kemarahan dengan memukul meja. Siswa masih menganggap bahwa perilaku agresif yang dilakukannya hanya sebuah candaan yang tidak menyakiti perasaan dan fisik orang lain tanpa mempertimbangkan akibat dari perbuatan tersebut. Melalui *role play* peserta didik dilatih untuk menumbuhkan rasa empati, rasa kebersamaan, dan kesetiakawanan yang tinggi terhadap teman. Pada teknik *role play* ini siswa diberikan kesempatan untuk memahami dampak perilaku agresif dan merasakan bagaimana menjadi korban perilaku agresif

Pada grafik 1 diatas dapat dilihat bahwa ada beberapa siswa yang sebelumnya memiliki skor perilaku agresif tinggi dan setelah mendapatkan treatmen skor perilaku agresif menurun serta ada salah satu siswa yang mengalami penurunan tetapi masih dalam kategori tinggi yaitu siswa YAR, meskipun peneliti memberikan bimbingan kelompok siswa YAR tidak berhenti melakukan tindakan perilaku agresif entah itu verbal atau non verbal seperti pada lingkungan sekolah masih suka terlambat masuk kelas, sering berkata kasar dan mengganggu

temannya ketika jam belajar dan berteman dengan kakak kelas yang sering membolos sekolah. Hal ini diperkuat dengan ada beberapa faktor penyebab munculnya perilaku agresif pada siswa yaitu faktor internal yang berasal dalam diri seperti mengalami frustrasi, depresi, dan keinginan yang tidak terpenuhi untuk faktor eksternal berasal dari dalam diri siswa seperti pengaruh keluarga, masyarakat, sekolah, pengaruh media massa yang menampilkan “tontonan” kekerasan serta adanya hukuman fisik yang diberikan oleh orang tua sehingga menjadi contoh bagi siswa (Yani & Retnowuni, 2019).

Siswa perlu memahami dirinya, lingkungannya serta dapat mengarahkan diri dan menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal untuk kesejahteraan dirinya dan lingkungannya. Pada proses pembelajaran permasalahan yang dialami siswa biasanya interaksi sosial kepada teman sebayanya sehingga dalam penanganan perilaku agresif perlu teknik yang tepat. Teknik *role play* merupakan teknik dimana individu (siswa) memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, serta meningkatkan ketrampilan dalam mengatasi masalah, menganalisis perilaku atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana harus berperilaku. Menurut Maningrum & Syarafuddin (2018) bahwa melalui permainan peran siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Menurut Norafifah et al., (2017), “teknik *role play* merupakan suatu cara dalam bimbingan yang memberikan kesempatan kepada murid-murid untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari di masyarakat”. Dalam hal ini siswa belajar memahami perasaan orang lain dan mengubah perilakunya sendiri setelah mengamati perilaku orang lain. Dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role play* sangat efektif untuk memecahkan masalah sosial atau interaksi sosial terhadap teman sebaya. Hal ini dikarenakan teknik *role play* merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membantu siswa memecahkan masalah, memahami dan menghargai perasaan orang lain, mengajarkan untuk mengontrol emosi.

Pada bimbingan kelompok dengan teknik *role play* ini siswa diharapkan menjadi kepribadian yang lebih baik serta dapat mengurangi perilaku agresif. pengalaman-pengalaman yang mereka peroleh dari bimbingan kelompok dapat mengembangkan pribadi siswa yang lebih baik dan bertanggung jawab apa yang telah disepakati. Layanan bimbingan kelompok merupakan layanan yang bertujuan untuk membantu individu menemukan dirinya sendiri, mengarahkan diri, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dari pengamatan terjadi perubahan sikap perilaku agresif pada semua siswa yang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Perubahan perilaku yang tampak menurun terkait dari perilaku agresif verbal ialah berkata kotor, mengejek meskipun terkadang siswa masih berkata kotor atau mengejek ketika guru tidak ada.

*Role play* membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya dan belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapi dengan bantuan kelompok sosial, selain itu *role play* memberikan peluang kepada siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial terutama mengenai hubungan pribadi. Oleh sebab itu peneliti memilih teknik *role play* untuk mengurangi perilaku agresif siswa dengan memberikan gambaran dan pemecahan masalah yang dialami dalam kehidupan sehari-hari terutama mengenai hubungan antar pribadi. Hal ini sesuai pendapat Sadiyah (2018) menerangkan bahwa *role play* yaitu beberapa orang mengisi peran tertentu dan memainkan suatu adegan tentang pergaulan sosial yang mengandung persoalan yang harus diselesaikan.

Penelitian ini didukung dengan beberapa penelitian terdahulu meliputi Penelitian ini di dukung dengan beberapa penelitian terdahulu seperti Hidayati (2019) dengan judul Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Play* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berada dikategori tinggi dengan rata-rata 101 dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* mengalami penurunan tinggi dikategori sedang dengan rata-rata 78,5 maka dapat dikatakan adanya perbedaan pre test dan post test. Jadi dapat disimpulkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif mengurangi perilaku agresif siswa. Dalam Jurnal Adit et al., (2019) yang berjudul “Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik Smp “X” Di Kota Bandung” menyimpulkan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku bullying pada peserta didik kelas VIII di SMP “X” di kota Bandung.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Simpulan dari hasil penelitian keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* adalah bahwa teknik tersebut sangat efektif untuk mengurangi perilaku agresif siswa kelas VIII SMP Sunan Ampel Pagelaran. Sebelum diberikan treatment menggunakan teknik *role play* subjek berada pada kategori tinggi namun setelah mendapatkan treatment teknik *role play* sikap perilaku agresif siswa kelas VIII SMP Sunan Ampel terjadi penurunan dari kategori tinggi menjadi rendah. Hasil Uji wilcoxon menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) 0,005 <

0,05 artinya teknik role playing efektif untuk mengurangi perilaku agresif kelas VIII SMP SUNAN AMPEL Pagelaran. Saran untuk peneliti selanjutnya pada saat bimbingan kelompok ada beberapa siswa yang pendiam atau malu dibutuhkan ketrampilan komunikasi ketika menangani siswa tersebut, topik cerita harus menarik supaya siswa merasa tidak membosankan, topik cerita yang memerankan harus lebih dari 4 orang agar sebagian yang tidak mengikuti tidak merasa jenuh dan suasana lebih ramai.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Adit, G. N., Hendriana, H., & Rosita, T. (2019). Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMP “X” di Kota Bandung. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(6), 213–227.
- Ana, A., Wibowo, M. E., & Wagimin, W. (2017). Bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan self-efficacy dan harapan hasil (outcome expectations) karir siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 49–53.
- Arif, M., Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2019). Bentuk-bentuk perilaku agresif pada remaja. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 299–304.
- Astuti, F. (2017). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Seputih Agung Lampung Tengah Tahun Ajaran 2016/2017*. UIN Raden Intan Lampung.
- Einstein, G., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter Orangtua Dengan Perilaku Agresif Siswa/siswi Smk Yudyakaryamagelang. *Jurnal Empati*, 5(3), 491–502.
- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola K-Pop. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 59–72.
- Febriana, P., & Situmorang, N. Z. (2019). Mengapa remaja agresif? *Jurnal Psikologi Terapan Dan Pendidikan*, 1(1), 16–21.
- Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8–12.
- Gading, I. K., Nisa, U., & Lestari, L. P. S. (2017). Keefektifan konseling behavioral teknik modeling dan konseling analisis transaksional teknik role playing untuk meminimalkan kecenderungan perilaku agresif siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 132–142.
- Gunawan, I. M., Hartati, A., & Mulachela, F. S. (2020). Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Perilaku Agresif Siswa di SMKN 4 Mataram. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 385–392.
- Haslinda, H., Jahada, J., & Silondae, D. P. (2020). Faktor-faktor Penyebab Agresi Verbal Siswa. *Jurnal Ilmiah Bening: Belajar Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 53–60.
- Hastuti, R. Y., & Baiti, E. N. (2019). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Tingkat Stress pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 8(2), 84–93.
- Hidayati, N. (2019). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Illahi, U., Neviyarni, N., Said, A., & Ardi, Z. (2018). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku agresif remaja dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 68–74.
- Karneli, Y., Firman, F., & Netrawati, N. (2018). Upaya Guru BK/Konselor untuk menurunkan perilaku agresif siswa dengan menggunakan konseling kreatif dalam bingkai modifikasi kognitif perilaku. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 113–118.
- Kurniawan, D. E., & Pranowo, T. A. (2018). Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku Bullying di Sekolah. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 2(1).
- Lestari, D. (2020). *Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Self Leadership Siswa Kelas Viii Di Smp Muhammadiyah 48 Medan Tahun Ajaran 2019/2020*. UMSU.
- Maningrum, R. A., & Syarafuddin, H. M. (2018). Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Kecemasan Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Praya. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 4(2), 198–205.
- Marwoko, G. (2019). Psikologi Perkembangan Masa Remaja. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 60–75.
- Norafifah, S., Sultani, S., & Susanto, D. (2017). Layanan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Role Playing untuk Menumbuhkan Solidaritas Anak di Panti Asuhan Sentosa Banjarmasin. *Jurnal*

- Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 3(3), 18–25.
- Ramadhani, E., & Sari, K. (2018). Efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan pendekatan discovery learning untuk mengurangi prokrastinasi akademik mahasiswa mengerjakan skripsi. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 16(2), 193–206.
- Ramadhani, Y., Witono, A. H., & Affandi, L. H. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 2(1), 75–80.
- Ru'iyah, S., & Sutarnan, S. (2020). Edukasi pencegahan perilaku bullying bagi anak madrasah tsanawiyah Darul Ulum Muhammadiyah Galur Kulonprogo. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 723–728.
- Sa'diyah, H., Chotim, M., & Triningtyas, D. A. (2017). Penerapan Teknik Self Management Untuk Mereduksi Agresifitas Remaja. *Counselia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 67–78.
- Sadiyah, H. (2018). Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam di PKPBA UIN Maliki Malang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 3(2), 1–29.
- Sartika, M., & Yandri, H. (2019). Pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap konformitas teman sebaya. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1(1), 9–17.
- Susanti, R. H., & Permatasari, D. (2020). Terapi menulis ekspresif sebagai upaya menurunkan perilaku agresif siswa sekolah menengah pertama. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 1(1), 27–32.
- Ulandari, Y., & Juliawati, D. (2019). Pemanfaatan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1(1), 1–8.
- Yani, A. L., & Retnowuni, A. (2019). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif pada Remaja yang Tinggal di Pesantren. *Journal Of Holistic Nursing Science*, 6(1), 36–43.
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. N. (2020). Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4(1), 38–45.