

EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MEMINIMALISIR PERILAKU AGRESIF PADA PESERTA DIDIK DI SMK NEGERI 5 PADANG PADA KELAS X TITL 1

Adit¹, Fitria Kasih², Rici kardo³

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Sumatera Barat
aditrodtang@gmail.com¹, dra.hjfitriakasih@gmail.com²,
ricibkupgrisba@upgrisba.ac.id³

ABSTRACT

This study was motivated by the aggressive behavior exhibited by students of class X TITL 1 at SMK Negeri 5 Padang, both physically and verbally. This study aimed to determine the effectiveness of group guidance services using the role-playing method in minimizing students' aggressive behavior. The study employed an experimental method with a One Group Pretest-Posttest design. The population consisted of 24 students, while the sample included 10 students selected using purposive sampling. Data were collected through questionnaires and analyzed using percentage analysis and a t-test. The results showed that before the intervention, students' aggressive behavior was in the high category, with a percentage of 50%, while after the intervention, it decreased to the low category, with a percentage of 80%. The mean aggressive behavior score decreased from 170.6 in the pretest to 118.4 in the posttest. The t-test result showed a significance value of $0.000216 < 0.05$, indicating that group guidance services using the role-playing method were effective in minimizing students' aggressive behavior.

Keywords: *Group Guidance, Role Playing, Aggressive Behavior, Students*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya perilaku agresif peserta didik kelas X TITL 1 SMK Negeri 5 Padang, baik dalam bentuk agresif fisik maupun verbal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode *role playing* dalam meminimalisir perilaku agresif peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasi penelitian berjumlah 24 peserta didik, sedangkan sampel sebanyak 10 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan analisis data menggunakan persentase serta uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan layanan, perilaku agresif peserta didik berada pada kategori tinggi dengan persentase 50%, sedangkan setelah diberikan layanan berada pada kategori rendah sebesar 80%. Rata-rata skor perilaku agresif menurun dari 170,6 pada *pretest* menjadi 118,4 pada *posttest*. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000216 < 0,05$, sehingga layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* terbukti efektif dalam meminimalisir perilaku agresif peserta didik.

Kata kunci: *bimbingan kelompok, role playing, perilaku agresif, peserta didik*

A. Pendahuluan

Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk perkembangan sosial, emosional, dan karakter peserta didik. Pada masa remaja, peserta didik berada dalam tahap perkembangan yang ditandai dengan proses pencarian jati diri dan perubahan emosional. Kondisi tersebut dapat menimbulkan berbagai permasalahan apabila tidak disertai dengan kemampuan pengendalian diri dan bimbingan yang tepat. Salah satu permasalahan yang dapat muncul adalah perilaku yang bertentangan dengan norma sosial, termasuk perilaku agresif. Putra dkk. (2024) menjelaskan bahwa pelanggaran norma yang dilakukan peserta didik dapat dikategorikan sebagai bentuk kenakalan remaja yang salah satunya diwujudkan melalui perilaku agresif, baik secara fisik maupun verbal.

Perilaku agresif merupakan tindakan yang dilakukan secara sengaja untuk menyakiti, melukai, atau merugikan orang lain maupun merusak benda di sekitar. Zulaiha dkk. (2019) menjelaskan bahwa

perilaku agresif dapat muncul ketika peserta didik tidak mampu mengendalikan frustrasi, kemarahan, maupun kondisi emosionalnya, sehingga diluapkan melalui tindakan yang dapat mengganggu hubungan sosial dan menciptakan suasana belajar yang kurang kondusif. Anggraini dkk. (2023) juga menjelaskan bahwa perilaku agresif dapat diwujudkan melalui tindakan fisik maupun verbal. Agresif fisik antara lain berupa memukul, menendang, menampar, mencubit, atau menyerang pihak lain, sedangkan agresif verbal dapat berupa berkata kasar, mengejek, menghina, mengintimidasi, dan tindakan verbal lainnya yang dapat menyakiti orang lain.

Perilaku agresif tidak muncul tanpa penyebab, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam maupun luar diri individu. Anggraini dkk. (2023) menyebutkan bahwa faktor psikologis, lingkungan sosial, media dan teknologi, serta kebudayaan dapat berkontribusi terhadap munculnya perilaku agresif. Faktor psikologis berkaitan dengan kemampuan mengelola emosi, kontrol diri, sifat impulsif, dan stres.

Sementara itu, lingkungan sosial meliputi keluarga, teman sebaya, sekolah, dan masyarakat. Pengaruh lingkungan yang kurang kondusif dapat meningkatkan kemungkinan peserta didik menampilkan perilaku agresif dalam interaksi sehari-hari.

Perilaku agresif pada peserta didik perlu mendapatkan perhatian karena dapat memberikan dampak terhadap perkembangan sosial, emosional, maupun proses belajar. Peserta didik yang menunjukkan perilaku agresif berpotensi mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan dengan teman sebaya dan beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Dalam kajian yang digunakan dalam skripsi, Agus dalam Zulaiha (2019) menjelaskan bahwa agresivitas dapat memberikan dampak sosial yang luas karena peserta didik yang agresif cenderung ditakuti dan di jauhi oleh teman sebayanya. Kondisi tersebut dapat menimbulkan permasalahan sosial baru karena peserta didik menjadi terasing dari lingkungan sekitarnya.

Upaya untuk meminimalisir perilaku agresif pada peserta didik dapat dilakukan melalui layanan bimbingan dan konseling. Salah satu layanan yang dapat digunakan

adalah bimbingan kelompok. Hartanti (2022) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok merupakan kegiatan pemberian bantuan kepada individu melalui dinamika kelompok yang dapat digunakan untuk membahas berbagai permasalahan dalam bidang pribadi, sosial, pendidikan, maupun karier. Melalui bimbingan kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pendapat, memahami diri dan orang lain, mengembangkan keterampilan sosial, serta belajar berinteraksi secara lebih positif.

Pelaksanaan bimbingan kelompok dapat menggunakan berbagai teknik, salah satunya adalah metode *role playing*. Firdaus (2020) menjelaskan bahwa *role playing* merupakan pendekatan yang melibatkan unsur dramatisasi, sehingga anggota kelompok tidak hanya membicarakan suatu permasalahan, tetapi juga memerankan situasi yang berkaitan dengan permasalahan tersebut. Melalui proses bermain peran, peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dalam memahami situasi sosial, perasaan, sikap, dan konsekuensi dari suatu tindakan. Mandiri (2024) juga

mengungkapkan bahwa bermain peran dapat menjadi sarana bagi individu untuk mengembangkan potensi melalui pengalaman memerankan tokoh yang berbeda dari kehidupan sehari-harinya. Dengan demikian, metode *role playing* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada peserta didik dalam memahami dan mengelola perilakunya.

Penggunaan *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok relevan untuk membantu peserta didik yang menunjukkan perilaku agresif. Putra dkk. (2020) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role play* dapat digunakan untuk membantu peserta didik yang memiliki perilaku agresif verbal. Melalui permainan peran, peserta didik dapat belajar membangun hubungan sosial, menyelesaikan masalah, mengendalikan emosi, meningkatkan empati, serta mengembangkan perilaku yang lebih bertanggung jawab. Dengan demikian, *role playing* tidak hanya memberikan pemahaman secara teoritis, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan alternatif

perilaku yang lebih positif dalam menghadapi situasi konflik.

Permasalahan perilaku agresif juga ditemukan di SMK Negeri 5 Padang, khususnya pada peserta didik kelas X TITL 1. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama Praktik Lapangan Bimbingan dan Konseling pada Juli sampai Desember 2025, ditemukan perilaku agresif berupa memukul, menendang, mendorong, melempar barang, merusak barang, berkata kasar, menghina, mengejek, dan mengintimidasi teman. Hasil wawancara dengan Guru BK pada 29 April 2026 juga menunjukkan bahwa peserta didik kelas X TITL 1 masih menunjukkan perilaku seperti membentak teman, mengejek, memukul, dan menendang yang dapat memicu terjadinya perkelahian. Selain itu, studi pendahuluan melalui penyebaran angket pada Februari 2026 menemukan 10 peserta didik yang teridentifikasi memiliki kecenderungan perilaku agresif.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya suatu bentuk intervensi yang dapat membantu peserta didik mengurangi perilaku agresif secara lebih konkret. Bimbingan kelompok dengan metode

role playing dipandang relevan karena peserta didik tidak hanya memperoleh informasi mengenai perilaku agresif, tetapi juga terlibat langsung dalam memerankan berbagai situasi yang berkaitan dengan konflik dan cara meresponsnya secara lebih tepat. Penelitian terdahulu oleh Putu Ari Dharmayanti mengenai teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMKN 1 Seririt menunjukkan adanya perubahan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik setelah memperoleh intervensi *role playing*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus masalah, yaitu penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan komunikasi interpersonal, sedangkan penelitian ini berfokus pada peminimalan perilaku agresif melalui layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode *role playing* dalam meminimalisir perilaku agresif peserta didik kelas X TITL 1 SMK

Negeri 5 Padang. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku agresif peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing*, serta menganalisis efektivitas layanan tersebut dalam meminimalisir perilaku agresif peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 5 Padang pada kelas X TITL 1. Populasi penelitian berjumlah 24 peserta didik, sedangkan sampel penelitian berjumlah 10 peserta didik yang memiliki kecenderungan perilaku agresif. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Sebelum diberikan perlakuan, sampel diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal perilaku agresif, kemudian diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode *role playing*, dan selanjutnya diberikan *posttest*

untuk mengetahui perubahan perilaku agresif setelah perlakuan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket perilaku agresif dengan skala Likert yang memuat indikator agresif fisik dan agresif verbal. Angket menggunakan lima alternatif jawaban, yaitu Sangat Sesuai, Sesuai, Cukup Sesuai, Kurang Sesuai, dan Sangat Kurang Sesuai. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui kategori perilaku agresif peserta didik. Selanjutnya, efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan perilaku agresif sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode *role playing* dalam meminimalisir perilaku agresif peserta didik kelas X TITL 1 SMK Negeri 5 Padang. Penelitian melibatkan 10 peserta didik yang memiliki kecenderungan perilaku

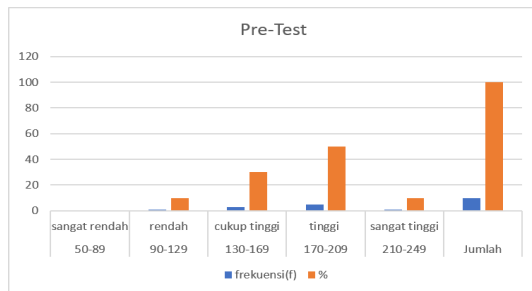
agresif. Perilaku agresif yang diteliti meliputi dua indikator, yaitu agresif fisik dan agresif verbal.

1. Perilaku Agresif Sebelum Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode Role Playing

Tabel 1. Pengkategorian Skor Perilaku Agresif Sebelum Mendapatkan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Metode Role Playing pada peserta didik (*pretest*)

klasifikasi		frekuensi(f	
i	kategori	)	%
50-89	sangat rendah	0	0
90-129	rendah	1	10
130-169	cukup tinggi	3	30
170-209	tinggi	5	50
210-249	sangat tinggi	1	10
			10
Jumlah		10	0

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa tingkat perilaku agresif peserta didik sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok berada pada kategori yang beragam. Dari 10 peserta didik, sebanyak 1 orang (10%) berada pada kategori rendah, 3 orang (30%) berada pada kategori cukup tinggi, 5 orang (50%) berada pada kategori tinggi, dan 1 orang (10%) berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, kategori yang paling dominan adalah kategori tinggi sebesar 50%.



Gambar 1. Diagram *Pretest* Perilaku Agresif Peserta Didik

Pada indikator agresif fisik, hasil *pretest* menunjukkan bahwa 1 peserta didik (10%) berada pada kategori rendah, 3 peserta didik (30%) berada pada kategori cukup tinggi, dan 6 peserta didik (60%) berada pada kategori tinggi. Sementara itu, pada indikator agresif verbal, sebanyak 4 peserta didik (40%) berada pada kategori cukup tinggi, 5 peserta didik (50%) berada pada kategori tinggi, dan 1 peserta didik (10%) berada pada kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua bentuk agresivitas masih cukup menonjol sebelum diberikan perlakuan, terutama pada indikator agresif fisik.

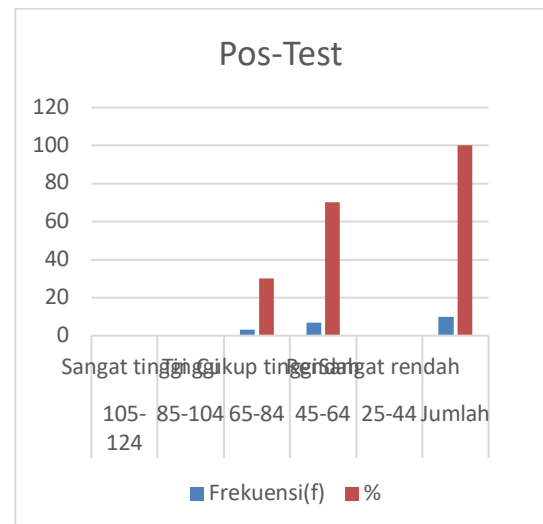
2. Perilaku Agresif Sesudah Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode Role Playing

Setelah peserta didik memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing*, terjadi perubahan tingkat perilaku agresif.

Tabel 2. Pengkategorian Skor Perilaku Agresif Sesudah Mendapatkan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Peserta Didik (*post-test*)

Klasifikasi	Kategori	Frekuensi(f)	%
210-249	Sangat tinggi	0	0
170-209	tinggi	0	0
130-169	Cukup tinggi	2	20
90-129	Rendah	8	80
50-89	Sangat rendah	0	0
Jumlah		10	100

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa 8 peserta didik (80%) berada pada kategori rendah dan 2 peserta didik (20%) berada pada kategori cukup tinggi. Tidak terdapat lagi peserta didik yang berada pada kategori tinggi maupun sangat tinggi secara keseluruhan.



Gambar 2. Diagram *Post-test* Perilaku Agresif Peserta Didik di Kelas X TITL 1 (Indikator Agresif fisik)

Perubahan juga terlihat pada masing-masing indikator. Pada

indikator agresif fisik, sebanyak 7 peserta didik (70%) berada pada kategori rendah dan 3 peserta didik (30%) berada pada kategori cukup tinggi. Pada indikator agresif verbal, 1 peserta didik (10%) berada pada kategori sangat rendah, 8 peserta didik (80%) berada pada kategori rendah, dan 1 peserta didik (10%) masih berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah pemberian layanan, kecenderungan perilaku agresif mengalami penurunan pada kedua indikator yang diteliti.

3. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode Role Playing

Tabel 3. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Pre test</i>	<i>Post Test</i>
Mean	170,6	118,4
Variance	589,37778	360,7111
Observations	10	10

Efektivitas layanan diketahui melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan bahwa jumlah skor keseluruhan *pretest* adalah 1.706 dengan nilai rata-rata 170,6, sedangkan jumlah skor *posttest* adalah 1.184 dengan nilai rata-rata 118,4. Dengan demikian, terdapat penurunan rata-

rata skor sebesar 52,2 poin setelah peserta didik memperoleh layanan bimbingan kelompok menggunakan metode *role playing*.

Tabel 4. Hasil Analisis T-Test

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Pre test</i>	<i>Post Test</i>
Mean	170,6	118,4
Variance	589,3777	360,7111
	778	111
Observations	10	10
Pearson Correlation	0,194856	
	362	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	9	
t Stat	5,947197	
	565	
P(T<=t) one-tail	0,000108	
	043	
t Critical one-tail	1,833112	
	933	
P(T<=t) two-tail	0,000216	
	086	
t Critical two-tail	2,262157	
	163	

Hasil uji *t* berpasangan menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 5,947, sedangkan *t* tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan *df* = 9 sebesar 2,262. Selain itu, nilai signifikansi dua arah (*P two-tail*) sebesar 0,000216, lebih kecil daripada 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, *H*₀ ditolak dan *H*_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara perilaku agresif peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing*.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku agresif peserta didik kelas X TITL 1 SMK Negeri 5 Padang mengalami penurunan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode *role playing*. Sebelum perlakuan, sebagian besar peserta didik berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perilaku agresif masih menjadi permasalahan yang perlu mendapatkan penanganan melalui layanan bimbingan dan konseling. Temuan ini sejalan dengan pendapat Agus dalam Zulaiha (2019) yang menjelaskan bahwa perilaku agresif dapat memberikan dampak sosial yang luas, karena peserta didik yang menunjukkan agresivitas cenderung ditakuti dan dijaui oleh teman sebaya sehingga dapat mengalami masalah sosial baru.

Tingginya perilaku agresif pada kondisi awal juga terlihat pada kedua indikator penelitian. Agresif fisik didominasi kategori tinggi sebesar 60%, sedangkan agresif verbal didominasi kategori tinggi sebesar 50%. Kondisi ini sesuai dengan fenomena yang ditemukan dalam penelitian, yaitu adanya perilaku

memukul, menendang, mendorong, melempar barang, serta perilaku berkata kasar, mengejek, menghina, dan mengintimidasi teman. Dengan demikian, pemberian intervensi diperlukan agar peserta didik memperoleh pemahaman dan pengalaman mengenai cara menghadapi konflik tanpa menggunakan perilaku agresif.

Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing*, terjadi perubahan yang cukup jelas. Secara keseluruhan, 80% peserta didik berada pada kategori rendah dan 20% berada pada kategori cukup tinggi. Pada indikator agresif fisik, 70% peserta didik telah berada pada kategori rendah, sedangkan pada indikator agresif verbal 80% berada pada kategori rendah. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa layanan yang diberikan dapat membantu peserta didik mengenali perilaku agresif, memahami dampaknya, serta belajar memberikan respons yang lebih tepat ketika menghadapi situasi yang dapat memicu kemarahan atau konflik.

Penerapan *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan

situasi yang berkaitan dengan permasalahan agresivitas. Dalam penelitian ini, perlakuan diberikan sebanyak dua kali pertemuan. Perlakuan pertama berfokus pada indikator agresif fisik dengan tema “10 detik sebelum bertindak” dan latihan relaksasi melalui teknik pernapasan. Perlakuan kedua berfokus pada indikator agresif verbal dengan tema “kesal tanpa menghina”. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk memahami situasi yang dapat memicu perilaku agresif dan mencoba respons yang lebih positif.

Temuan tersebut sesuai dengan pandangan Herlina (2015) bahwa *role playing* dapat membantu peserta didik memahami respons sosial dan norma melalui pemeranan situasi kehidupan. Melalui proses pemeranan dan diskusi, emosi serta pendapat yang muncul dapat diarahkan menjadi suatu kesadaran yang mendukung perubahan perilaku. Dengan demikian, *role playing* memberikan pengalaman yang lebih konkret dibandingkan penyampaian materi secara satu arah karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran sosial.

Hasil penelitian juga mendukung kajian Putra, Bariyyah, dan Permatasari (2020) mengenai efektivitas teknik *role playing* dalam membantu mengurangi perilaku agresif siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa mengalami penurunan setelah diberikan perlakuan melalui *role playing*, dengan hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi $0,005 < 0,05$. Kesamaan hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa *role playing* dapat digunakan sebagai salah satu metode dalam membantu mengurangi perilaku agresif peserta didik, meskipun penelitian ini dilakukan pada jenjang SMK dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*.

Efektivitas layanan dalam penelitian ini semakin diperkuat oleh hasil uji statistik. Rata-rata skor perilaku agresif mengalami penurunan dari 170,6 menjadi 118,4 atau berkurang sebesar 52,2 poin. Nilai *t* hitung sebesar 5,947 lebih besar daripada *t* tabel sebesar 2,262 dan nilai signifikansi $0,000216 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan. Hasil ini

menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi bukan hanya terlihat secara deskriptif, tetapi juga didukung oleh hasil pengujian statistik.

Secara teoritis, efektivitas tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik bimbingan kelompok yang memungkinkan peserta didik belajar melalui interaksi dan dinamika kelompok. Putra dkk. (2020) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat membantu peserta didik membangun hubungan sosial, menyelesaikan masalah, mengendalikan emosi, meningkatkan empati, dan mengembangkan pengaturan diri. Dalam konteks penelitian ini, proses tersebut menjadi pengalaman latihan bagi peserta didik untuk menghadapi konflik secara lebih konstruktif tanpa harus menggunakan tindakan agresif.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan metode *role playing* efektif dalam meminimalisir perilaku agresif peserta didik kelas X TITL 1 SMK Negeri 5 Padang. Penurunan kategori perilaku agresif dari dominasi kategori tinggi pada *pretest* menjadi dominasi kategori rendah pada

posttest, disertai penurunan rata-rata skor sebesar 52,2 poin dan hasil uji-t yang signifikan, menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif layanan yang dapat digunakan Guru BK dalam membantu peserta didik mengembangkan pengendalian diri, empati, dan cara berinteraksi yang lebih positif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode *role playing* efektif dalam meminimalisir perilaku agresif peserta didik kelas X TITL 1 SMK Negeri 5 Padang. Sebelum diberikan layanan, perilaku agresif peserta didik didominasi kategori tinggi, sedangkan setelah diberikan layanan sebagian besar peserta didik berada pada kategori rendah. Penurunan tersebut terlihat dari rata-rata skor perilaku agresif yang semula sebesar 170,6 pada *pretest* menjadi 118,4 pada *posttest*, dengan selisih penurunan sebesar 52,2 poin. Hasil uji-t juga menunjukkan nilai t hitung sebesar 5,947 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,262 serta nilai signifikansi $0,000216 < 0,05$. Dengan

demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara perilaku agresif peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif layanan bimbingan dan konseling bagi Guru BK dalam membantu peserta didik mengendalikan perilaku agresif, meningkatkan kemampuan mengelola emosi, serta mengembangkan interaksi sosial yang lebih positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., Rifani, E., & Prasetyo, A. (2023). Faktor-faktor Penyebab Perilaku Agresif pada Remaja: Studi Literatur. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 39–44.
- Firdaus, L. A., Ismanto, H. S., & Widiharto, C. A. (2020). Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Mengembangkan Regulasi Emosi. *Empati: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 101.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok*. Duta Sablon.
- Mandiri, S., Hidayat, W., & Novianty, W. (2024). Layanan Bimbingan kelompok dengan Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan *Self-esteem* Siswa Kelas VII SMPN 16 Cimahi. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 7(3), 284–295.
- Putra, T. H. S., Bariyyah, K., & Permatasari, D. (2020). Efektivitas Teknik *Role Playing* dalam Membantu Mengurangi Perilaku Agresif. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 6(1), 14–20.
- Safitri, N. M. (2021). Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Komunikasi teman sebaya di MAS PAB Sampali. *Jurnal ACIEM (Annual Conference on Islamic Education Management)*, 209–220.
- Salmiati, S., Alam, A. A. F., & Usman, N. K. (2021). Pengaruh Penerapan Teknik *Expressive Writing* dalam Mereduksi Perilaku Agresif Mahasiswa. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 5, 128–136.
- Setiawan, A. (2010). Penanganan Perilaku Agresif pada anak. *Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 10(1), 89–96.
- Zulaiha, Z., Husen, M., & Bakar, A. (2019). Analisis Faktor Penyebab Perilaku Agresif pada Siswa. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(1).