

**EFFORTS TO REDUCE AGGRESSION BEHAVIOR USING GROUP
CONSELLING SERVICE WITH ROLE PLAYING TECHNIQUES IN
CLASS IX STUDENTS AT SMP NEGERI 25 BANJARMASIN**

Nur Annisa Pebriana

Programastudiabimbinganadanakonseling

Universitasalambungamangkurat

Kalimantanaselatan

Indonesia

annisapebri212@yahoo.com

ABSTRACT

This research is based on phenomena that occur in the field showing symptoms of class IX aggressions at SMP Negeri 25 Banjarmasin. The purpose of this study is to describe teacher activities, analyze student activities and the results of implementing role playing techniques through group guidance to reduce student aggression behavior. This researcher is action research and is carried out in four cycles. One cycle consists of the stages of planning, implementing actions, observing (observing and evaluating) and reflecting. The subject of the research was class IX students, amounting to 6 students. The object of this research is a decrease in aggression behaviour using role-playing techniques in group guidance. This research was conducted in July and August 2019. The results of this study indicate, the activity of researchers increases each cycle to reach the indicator of success "very good" with a score of 77, student activity also increases each cycle to reach the indicator of success "very active" with a score of 73. And the results in the implementation of role playing techniques through group guidance to reduce the aggression behavior of students has decreased in each cycle to reach the indicator of success "very successful" with a score of 77.

Keywords: aggression protection, group guidance, role playing techniques.

**UPAYA MENGURANGI PERILAKU AGRESI MENGGUNAKAN
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE
PLAYING PADA SISWA KELAS IX DI SMP NEGERI 25 BANJARMASIN**

ABSTRAK

Penelitian ini berdasarkan atas fenomena yang terjadi dilapangan yang menunjukkan gejala-gejala perilaku agresi kelas IX SMP Negeri 25 Banjarmasin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas siswa dan hasil pelaksanaan teknik role playing melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresi siswa. Peneliti ini merupakan penelitian tindakan (*Action Research*) dan dilaksanakan dalam empat siklus. Satu siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi dan evaluasi) dan refleksi. Subjek peneliti adalah siswa kelas IX yang berjumlah 6 orang siswa. Objek peneliti ini adalah penurunan perilaku agresi menggunakan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli dan Agustus 2019. Hasil penelitian ini menunjukkan, aktivitas peneliti meningkat setiap siklusnya hingga mencapai indikator keberhasilan “sangat baik” dengan skor 77, aktivitas siswa juga meningkat setiap siklusnya mencapai indikator keberhasilan “sangat aktif” dengan skor 73. Serta hasil dalam pelaksanaan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresi siswa mengalami penurunan di setiap siklus mencapai indikator keberhasilan “sangat berhasil” dengan skor 77.

Kata Kunci: *perilaku agresi, bimbingan kelompok, teknik role playing*

PENDAHULUAN

Di sekolah sering ditemukan siswa - siswi yang memiliki masalah terutama dalam dirinya. Mereka sering bertindak agresi, tidak hanya agresi secara non verbal bahkan mereka suka berkata kasar dan mengejek secara verbal kepada temannya. Banyak terdapat siswa yang melakukan agresi secara non verbal atau verbal dimana fakta dilapangan adalah Ia mengejek, kurang mampu menerima pendapat orang lain dan bahkan memukul temannya.

Peran sekolah sangat penting termasuk dalam pendidikan remaja. Anak - anak sekolah menengah pertama merupakan masa dimana mereka masuk dalam tahap perkembangan remaja awal yang berlangsung dengan cepat dalam aspek fisik, emosional, intelektual, dan sosial. Pada masa awal remaja ini merupakan masa dimana masa remaja sebagai periode peralihan dari masa kanak - kanak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12 - 22 tahun.

Pendidikan adalah hal terpenting untung menunjang suatu bangsa.

Melalui pendidikan yang bermutu akan dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Undang - undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menegaskan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, Mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Ahmad, 2013: 25).

Pada masa ini mereka akan mengalami peningkatan gejolak emosi. Perkembangan emosi remaja, dimana pada saat ini remaja akan memiliki dorongan emosional yang mempengaruhi pemikiran - pemikiran dan tingkah lakunya. Perubahan pada fisik dan sosial membuat remaja akan memiliki ketegangan, karena menghadapi kondisi baru pada dirinya. Maka dari itu, masa remaja ini memiliki gejolak emosi yang sangat tinggi.

Pada masa ini diperlukan bimbingan yang tepat agar remaja mampu mengendalikan dirinya. Pengendalian diri yang tepat dapat membantu remaja mengendalikan emosinya, akan tetapi sebaliknya remaja yang tidak dapat mengendalikan dirinya maka membuat pengendalian emosinya menjadi buruk. Salah satunya yang terjadi pada remaja ialah perilaku agresi. Agresi diungkapkan oleh Bandura dalam Suryanto dkk (2012: 200) sebagai perilaku yang menyebabkan orang lain terluka atau merusak kepemilikan orang lain.

Berkowitz mengungkapkan definisi agresi (dalam Meinarno & Sarlito 2018: 184) merupakan tindakan melukai yang disengaja oleh seseorang / institusi terhadap orang / institusi lain yang sejatinya disengaja.

Contoh terkait kasus perilaku agresi yang di lakukan oleh siswa SMP Negeri 25 Banjarmasin siswa kelas IX, yaitu terkait ejekan dan perkelahian secara fisik. Masalah yang terjadi disebabkan saling sindir di group media sosial kemudian saling adu mulut dan mengarah kepada tindakan memukul.

Masalah perilaku agresi yang di jumpai di SMP Negeri 25 Banjarmasin ini termasuk agresi verbal dan non verbal, terdapat dalam buku catatan masalah oleh guru BK di bulan Agustus tercatat ada 2 masalah siswa yang melakukan agresi fisik. Dan di bulan Oktober ada 3 perkara masalah mengenai perilaku agresi fisik yang di lakukan oleh siswa. Namun tidak semua hasil dokumentasi kasus yang muncul ada dalam buku catatan guru BK.

Bentuk layanan yang akan dikembangkan dalaam penelitian ini adalah mengurangi perilaku agresi di sekolah. Salah satu upaya layanan bimbingan dan konseling mengurangi perilaku agresi peserta didik dapat dilakukan dengan pemberian layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok ialah suatu upaya bimbingan yang dilakukan melalui situasi, proses dan kegiatan kelompok. Sasaran bimbingan kelompok adalah individu - individu dalam suatu kelompok agar individu yang diberikan bimbingan mendapatkan pemahaman diri, penerimaan diri, pengarahan diri, dan perwujudan diri menuju

perkembangan optimal (Sayondari, 2014: 3-4).

Bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk bimbingan dengan memanfaatkan kelompok untuk membantu, memberi umpan balik (*feedback*) dan pengalaman belajar. Bimbingan kelompok sangat efektif untuk memperoleh informasi dari individu, untuk menerima dukungan sosial, mengembangkan makna dari permasalahan yang ada, memperoleh keterampilan, dan berperilaku yang adaptif dengan cara mengatasi permasalahan yang ada. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok ialah teknik *role playing*.

Teknik *role playing* adalah dikategorikan sebagai metode mengajar yang berumpun kepada metode perilaku yang di terapkan dalam pengajaran. Karakteristiknya adalah kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Secara eksplisit dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditunjukkan untuk memecahkan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia terutama yang berkaitan dengan kehidupan anak didik. Dengan demikian, metode bermain peran *role playing* artinya mendramatisasikan tingkah laku di dalam hubungan sosial. Dan menekankan kenyataan anak diturut sertakan dalam memainkan peranan untuk mengembangkan daya khayal (*imajinatif*) anak didik (Indriyani, 2017: 21-22).

Alasan peneliti mengurangi perilaku agresi menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* karena perilaku agresi tersebut dapat menghambat belajarnya

dan menghambat pula interaksi dengan teman sebayanya. Perilaku agresi merupakan masalah utama dalam masyarakat terutama di kalangan remaja, dan perilaku agresi sangat berdampak kepada perkembangan anak dan masalah sosialnya, oleh karena itu perilaku agresi perlu dikurangi dengan cara menguraangi frustrasi, mengajari anak untuk tidak berlaku agresi dan memberikan hukuman bagi pelaku agresi.

Maka peneliti ingin mengetahui lebih jelas dan akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Mengurangi Perilaku Agresi Menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* Pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 25 Banjarmasin”.

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empiris tentang mengurangi perilaku agresi di SMPN 25 Banjarmasin melalui teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok. Mendeskripsikan aktivitas konselor (peneliti), aktivitas siswa dan menganalisis penurunan perilaku agresi siswa. melalui teknik *role playing*. dalam layanan bimbingan kelompok. pada siswa SMPN 25 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *mixed methods* (metode gabungan) menggunakan jenis penelitian tindakan, penelitian tindakan bertujuan meningkatkan kinerja guru serta hasil belajar siswa. Proses penelitian tindakan terlihat dalam beberapa siklus, setiap siklus mempunyai empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti pada IV siklus maka dapat digambarkan sebagai berikut: Hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian observasi aktivitas peneliti yang semula pada siklus I berada di kategori “cukup baik” hingga mencapai “sangat baik” pada siklus IV (siklus terakhir).

Keberhasilan peneliti dapat dilihat pada 10 aspek langkah tahap ini saat melakukan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok. Langkah pertama, peneliti menanyakan tentang perilaku kekerasan yang pernah dilakukan siswa, menurut data angket siswa banyak melakukan perilaku agresi verbal. Pada langkah ini peneliti sudah berhasil untuk menggali cerita siswa tentang perilaku agresi yang pernah mereka lakukan disekolah maupun diluar sekolah dan berusaha untuk membangun hubungan yang baik.

Pada langkah ini siswa mampu mengurangi perilaku agresi verbal seperti memukul, berkelahi dan mendorong teman, siswa mengetahui apa saja dampak negatif dari tindakan perilaku tersebut dan menyadari bahwa perilaku tersebut tidak baik untuk dilaksanakan, sehingga mereka berjanji untuk tidak melakukan perilaku seperti itu lagi. Perilaku agresi tepat sekali jika dikurangi dengan memberikan layanan bimbingan kelompok.

Langkah kedua, peneliti menjelaskan perilaku agresi. Keberhasilan peneliti pada langkah kedua ini dikarenakan peneliti berusaha untuk menjelaskan materi yang ingin disampaikan kepada siswa dengan bahasa yang mudah dipahami, agar siswa dapat memahami tentang perilaku agresi dan berusaha agar siswa tidak melakukan perilaku negatif yang merugikan bagi dirinya dan orang lain.

Langkah ketiga, peneliti menjelaskan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresi. Pada langkah ini peneliti berhasil dilihat dari angket yang diberikan kepada siswa ada penurunan perilaku agresi verbal, peneliti juga sudah baik dalam penyampaian materi dan peneliti menanyakan kepada siswa apakah mereka pernah melaksanakan teknik *role playing*, dan semua siswa tidak pernah melakukan teknik *role playing* sehingga semua siswa antusias untuk melakukan teknik *role playing* ini. hal ini diperkuat oleh pendapat (Herlina, 2015: 100) yang menyatakan bahwa kelebihan teknik *role playing* adalah melibatkan seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama. Dapat di pahami bahwa teknik *role playing* merupakan kegiatan bermain peran yang memiliki manfaat yaitu memecahkan masalah sosial, dalam hal ini adalah masalah perilaku agresi.

Langkah keempat, peneliti menjelaskan skenario alur dari teknik *role playing*. Usaha peneliti untuk keberhasilan langkah ini dikarenakan peneliti dalam menjelaskan alur skenario mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa saat melakukan teknik *role playing* sangat baik dan serius. Langkah kelima, membagi naskah skenario. Pada langkah kelima ini peneliti sangat baik dalam membagikan naskah skenario dan menjelaskan tahapan - tahapan agar siswa mudah memahami naskah skenario yang akan mereka mainkan.

Langkah keenam, peneliti membagikan peran kepada masing - masing siswa. Keberhasilan peneliti pada langkah ini dikarenakan peneliti sudah dapat membangun hubungan

baik dan menggali cerita siswa sehingga pada langkah ini peneliti dapat membagi peranan sesuai dengan perilaku siswa, agar siswa menyadari perilaku yang negatif mereka lakukan dapat merugikan diri mereka maupun orang lain.

Langkah kedelapan, peneliti meminta siswa mempersiapkan pementasan yang akan dilakukan. Langkah ini peneliti berhasil bekerja sama dengan siswa dalam mempersiapkan pementasan, seperti peneliti mengarahkan dan membantu siswa untuk memindahkan kursi dan meja yang ada diruangan sehingga membuat jalannya pementasan tidak terganggu. Langkah kesembilan, peneliti memimpin pementasan drama. Keberhasilan peneliti pada langkah ini dikarenakan usaha peneliti untuk sungguh-sungguh melatih siswa untuk disiplin, menegur, memberi aba - aba, saran dan menyalahkan siswa yang memang salah mengucapkan dialog atau berakting, semua itu demi keberhasilan pementasan drama.

Langkah kesepuluh, peneliti meminta siswa memerankan perannya masing-masing sesuai dengan skenario teknik *role playing*. Usaha peneliti untuk keberhasilan langkah ini peneliti mengamati siswa apakah sudah sesuai peran yang mereka mainkan sesuai naskah.

Aktivitas siswa dikatakan berhasil dalam 4 siklus karena mencapai indikator keberhasilan "sangat aktif". Dilihat dari empat aspek aktivitas siswa, aspek pertama siswa aktif dalam mendengarkan dan bertanya, pada setiap pertemuan hanya terdapat beberapa siswa saja yang menanyakan pertanyaan, sebagian siswa yang lain masih terlihat diam dan malu. Hingga di siklus terakhir semua siswa

sudah mulai aktif dalam bertanya tentang hal-hal yang menarik seputar *role playing*, beberapa contoh pertanyaan serius seperti, 'Apa itu *role playing*?'. Pertanyaan menarik dari siswa tersebut membuat peneliti bersemangat setiap kali memberikan jawaban.

Aspek kedua yaitu siswa berkonsentrasi dalam kegiatan, pada penelitian ini siswa telah mampu berkonsentrasi dalam setiap kegiatan meskipun di siklus I semua siswa belum dapat memusatkan perhatiannya terhadap pelaksanaan tindakan ini. Akan tetapi siswa sudah berusia untuk berkonsentrasi dalam setiap kegiatan dan mampu menceritakan dan memberikan pesan dan kesan tentang pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Pada aspek ini terlihat perubahan yang ditunjukkan oleh siswa, dari perilaku mereka di sekolah dan berdasarkan hasil angket. Mereka sudah dapat mengurangi perilaku agresi verbal tidak lagi mendorong teman, berkelahi, serta memukul temannya.

Aspek ketiga yaitu siswa bermain peran dengan baik, Pada awalnya aspek ketiga ini tidak berjalan dengan baik di awal siklus dikarenakan siswa masih malu - malu untuk bermain peran di depan teman yang lain dikarenakan mereka baru pertama kali melakukan teknik *role playing*. Namun siswa terus menggali kemampuan mereka dan pada aspek ini siswa telah mampu memainkan perannya sesuai dengan naskah yang diberikan oleh peneliti. Siswa sudah bersungguh - sungguh memainkan perannya, dan ada satu siswa, saat itu dia memerankan peran sebagai pelajar yang suka meminta uang dengan cara yang tidak sopan dari pelajar sekolah lain. Ia mengaku pernah berbuat seperti itu hingga akhirnya ia sadar saat

memainkan peran tersebut bahwa perbuatan itu tidak baik merugikan diri sendiri dan orang lain.

Hal ini di perkuat dengan pendapat (Erford, 2016: 372) dalam kelemahan teknik *role playing* yaitu bahwa klien kadang - kadang mengalami demam panggung dan mempengaruhi skenario, dari teori ini semua anggota kelompok juga mengalami demam panggung di awal siklus tapi mereka berhasil memberikan penampilan terbaiknya.

Aspek keempat yaitu, siswa saling berdiskusi, terjadi diskusi yang sangat menarik setiap pertemuan antar siswa terutama saat peneliti meminta siswa untuk bermain peran. Siswa tidak malu lagi saat beradegan dengan teman yang lain, ada satu contoh siswa ia memberikan masukan kepada siswa lain bagaimana cara memerankan peran yang sesuai dengan naskah, dan siswa lain menerima masukan dari temannya tersebut agar ia terlihat maksimal saat bermain peran.

Bila dilihat dari hasil analisis perilaku pada saat dilapangan bahwa terjadinya perbuatan perilaku agresi yang dirasakan siswa secara keseluruhan dominan sama dengan pendapat Perbuatan agresif dalam Willis (2014: 121) disebabkan oleh beberapa hal seperti : (1) Tindakan Agresif disebabkan oleh Naluri Agresif, (2) Keadan Sumpek (Crowding), (3) Tindakan Agresif yang di Pelajari, (4) Perilaku Agresi karena Frustrasi, (5) Tekanan, (6) Balas Dendam. Beranjak dasar memilih bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam penelitian ini karena didasarkan pada keterkaitan peneliti dan siswa untuk dapat mengurangi perilaku agresi, sehingga peneliti mampu membuat siswa sangat

aktif dalam mengurangi perilaku agresi.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan dalam upaya mengurangi perilaku agresi pada siswa kelas IX di SMP Negeri 25 Banjarmasin mengalami penurunan pada setiap siklus. Pengurangan perilaku agresi siswa melalui teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok telah mencapai indikator "sangat berhasil" di akhir siklus IV.

Pengurangan perilaku agresi siswa dikatakan berhasil karena siswa sudah tidak ada lagi tujuan untuk mencelakakan, dimana siswa sudah mampu berpikir positif, memafkan dan tidak ada niatan untuk mencelakai, dan berkelahi dengan orang lain. Hal ini di perkuat oleh pendapat (Erford, 2016: 359) dalam tujuh langkah untuk diikuti konselor saat mengimplementasikan teknik *role playing* dengan seorang klien adalah *renactment*: klien berulang - ulang mempraktikkan perilaku yang ditargetkan dalam dan diluar sesi - sesi konseling, sampai ia dan konselor yakin tujuannya tercapai.

Hal ini juga diperkuat dengan penelitian Wijayati (2015) hasil penelitian merupakan bahwa dengan diterapkannya metode bermain peran, perilaku agresi anak berkurang. Hal ini dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku anak ke arah yang lebih baik seperti anak tidak memukul, tidak mencubit, tidak mendorong, tidak mengejek dan tidak mengambil paksa barang temannya lagi. Siswa mampu menerima pendapat orang lain, dapat dikatakan dengan siswa mendengarkan apa yang di bicarakan orang lain dan tidak mencela pendapat orang lain.

Disini siswa sudah memahami bagaimana cara menghargai sehingga orang lain tidak tersinggung dengan

perkatannya. Serta siswa mampu berpikir sebelum bertindak karena siswa mampu memikirkan dampak dari apa yang akan di perbuatnya. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Khairina (2018) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *role playing* efektif dapat menurunkan perilaku agresi pada anak gangguan perilaku dengan perilaku berkata kasar dan memukul. Siswa tidak melakukan perkelahian dengan orang lain atau temannya, karena siswa mampu menahan diri dan dapat mengontrol emosinya. Hampir semua sampel secara signifikan dapat meningkatkan aspek keberhasilan dalam mengurangi perilaku agresi.

Karakteristiknya adalah kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Secara eksplisit dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditunjukkan untuk memecahkan masalah - masalah yang menyangkut hubungan antar manusia terutama yang berkaitan dengan kehidupan anak didik. Dengan demikian, metode bermain peran *role playing* artinya mendramatisasikan tingkah laku di dalam hubungan sosial. Dan menekankan kenyataan anak diturut sertakan dalam memainkan peranan untuk mengembangkan daya khayal (*imajinatif*) anak didik. Hal ini juga diperkuat dari hasil pretest dan *post test* (angkret) yang diberikan kepada keenam sampel. Berdasarkan hasil angkret *Pre Test* dan *Post Test* seluruh siswa mengalami penurunan terhadap perilaku agresi. Dimana saat pre test hasil yang diperoleh oleh siswa rata-rata sebesar 488 dan setelah dilakukannya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* maka hasil *post test* siswa menjadi 372, dengan hasil observasi terhadap

pengurangan perilaku agresi dan *pre test* dan *post test* ini maka dapat dikatakan bahwa teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dapat mengurangi perilaku agresi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang upaya mengurangi perilaku agresi siswa dengan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok pada siswa kelas IX SMP Negeri 25 Banjarmasin tahun 2018/2019 yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Aktivitas peneliti dalam mengurangi perilaku agresi dengan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok pada siswa kelas IX SMP Negeri 25 Banjarmasin mengalami peningkatan. Kategori yang dicapai adalah kategori “sangat baik”. Aktivitas siswa kelas IX SMP Negeri 25 Banjarmasin dalam mengurangi perilaku agresi mengalami peningkatan. Kategori yang dicapai adalah kategori “sangat aktif”. Teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok berhasil mengurangi perilaku agresi siswa. Kategori yang dicapai adalah kategori “sangat berhasil”.

DAFTAR RUJUKAN

- Erford, Bradley T. 2016. *40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Terjemahan Oleh Helly Prajitno Soetijpto & Sri Mulyantini Soetijpto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Herlina, Uray. 2015. Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1) 1-12 (<file:///C:/Users/ASUS/AppData/Local/Temp/55-276-1-PB.pdf> diakses 2 November 2018).
- Indriyani, Septia. 2017. *Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini di Raudatul Athfal Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung*. Skripsi tidak diterbitkan, Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN). ?
- Khairina. 2018. Efektivitas *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Anak dengan Gangguan Perilaku. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*. (<http://103.216.87.80/index.php/jupekhu/article/download/101677/100636> diakses 30 januari 2020).
- Nur, Yun, dkk. 2016. *Upaya Mengurangi Perilaku Agresif Non-Verbal dengan Menggunakan Teknik Role Playing Pada Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Palu*. *Jurnal Konseling dan psikoedukasi*, 1(1) (<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKP/article/download/6259/4965> diakses pada 30 Januari 2020).
- Sayondari, Putu Nopi. 2014. Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling*, 2(1) 1-11 (<https://media.neliti.com/media/publications/247261-penerapan-bimbingan-kelompok-dengan-tekn-6485fbc0.pdf> diakses 2 November 2018).
- Willis, Sofyan S. 2014. *Remaja & Masalahnya Mengupas Berbagai Bentuk Kenakalan Remaja Narkoba, Free Sex dan Pemecahannya*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Willis, Sofyan S. 2014. *Remaja & Masalahnya Mengupas Berbagai Bentuk Kenakalan Remaja Narkoba, Free Sex dan Pemecahannya*. Bandung: CV. Alfabeta.