



MODEL BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *FUN GAME* UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF VERBAL SISWA

Siwinarti ✉, Imam Tajri, Joko Widodo

Prodi Bimbingan Konseling, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2012
Disetujui September 2012
Dipublikasikan November 2012

Keywords:

Group Guidance
Fun Game techniques
Aggressive verbal behavior

Abstract

Perilaku agresif verbal merupakan salah satu fenomena yang menunjukkan perilaku tidak dapat mengontrol emosi atau bersikap agresif, seperti kasar terhadap orang lain, suka bertengkar mulut, memaki-maki, sering mengolok-olok dan bertemperamen tinggi. Ada 16% siswa kelas X SMK Negeri 8 Semarang yang menunjukkan berperilaku agresif verbal. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui pelaksanaan bimbingan kelompok di sekolah dan berkurangnya perilaku agresif verbal siswa yang selama ini terjadi, (2) menemukan model yang efektif untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa, (3) mengetahui tingkat keefektifan model bimbingan kelompok teknik *fun game* untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* tahap revisi model berdasarkan hasil uji coba terbatas. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis statistik uji t dan uji *anova*. Populasi penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 8 Semarang kelas X jurusan Multi Media yang berjumlah 108 siswa dan teknik pengambilan sampel dengan cara *purposive sampling* dengan jumlah sebanyak 10 siswa. Model bimbingan kelompok teknik *fun game* efektif dan dapat mengurangi perilaku agresif verbal siswa. Hasil tes menunjukkan menurunnya skor *pre test* dan *post test* pada skala perilaku agresif verbal siswa mencapai 28,29% dibandingkan sebelum diberi perlakuan bimbingan kelompok.

Abstract

Verbal aggressive behavior is one of the phenomena that show behavioral can not emotional control or verbal aggressive behavior, such rude to others, mouth quarrelsome, cursing, mocking, and often temper. Theres 16% student of grade X of SMK 8 Semarang showing verbal aggressive behavior. This behavior is one factor of the mayor factor that can influence the succes of one's life, because of frequent verbal aggressive behavior can lead the hostility among students. this study aims to determine (1) the real condition of the group with technical guidance Fun Game to reduce aggressive verbal behavior 8 Semarang vocational students, (2) find the model with the technical guidance of the group Fun Game to reduce aggressive verbal behavior of students SMK 8 Semarang. This study uses the methods of Research and Development (R & D), phase of model revision of the model based limited testing. This study uses observational techniques to determine which research subjects, class X / MM departemen amounting to 108 student and the sampling technique by purposive sampling, totally 10 students . The model group guidance with technique Fun Game to reduce aggressive behavior can reducing aggressive behaviors of students. From the results showed less change reaches 28,29%.

© 2012 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
Email: jurnalpps@unnes.ac.id

Pendahuluan

Konsep pendidikan di Indonesia yang ideal adalah system pendidikan dengan menerapkan tiga ranah, yaitu : aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psiko motor. Namun kenyataannya tolok ukur keberhasilan pendidikan hanya dilihat dari satu sisi saja yaitu hasil ujian nasional. Sementara hasil belajar dalam bentuk afektif/sikap, perilaku baik dan ketrampilan kurang diperhatikan.

Kecenderungan mengesampingkan aspek afektif/sikap menjadi salah satu penyebab munculnya sifat-sifat remaja siswa SMK maupun SMA yang menyimpang. Munculnya perilaku yang menyimpang diantaranya adalah agresivitas yang berlebihan. Mereka adalah remaja yang pada umumnya berusia antara 16-19 tahun sebagai remaja yang sedang mengalami masa transisi. Menurut Hurlock (2006) menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa yang mudah bergolak, dan mengalami kegoncangan, dikatakan sebagai masa yang tidak realistis. Seringkali merasa sulit menerima keadaan perubahan fisiknya, merasa sulit untuk berperilaku sesuai dengan jenis kelaminnya. Kesulitan mencapai kemandirian ekonomis. Sulitnya menghadapi masalah pengembangan nilai-nilai yang selaras dengan nilai-nilai orang dewasa, sehingga sering dianggap tidak bertanggung jawab.

Dari hasil studi pendahuluan, fenomena yang menunjukkan perilaku agresif verbal di SMK Negeri 8 Semarang yaitu 16% siswa kelas X tidak dapat mengelola diri dan emosinya atau bersikap agresif, seperti kasar terhadap orang lain, suka bertengkar mulut, suka mengejek, sering mengolok-olok dan bertemperamen tinggi. Selain itu para siswa yang memasuki fase remaja di sekolah banyak yang merasa cemas dan depresi, hal tersebut ditunjukkan dengan perilaku merasa takut, merasa gugup dan sedih.

Berdasarkan ketercapaian tujuan bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa, menunjukkan pentingnya pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok. Hal ini di dukung Hasil penelitian Published Version Restricted to Registered users only, Balitbank Unnes 2009, menunjukkan bahwa terdapat interaksi sosial negatif dalam kategori sedang (74,76%) dan selebihnya 22,33% memiliki interaksi sosial negatif dalam kategori tinggi dan hanya 2,91 % yang memiliki interaksi sosial negatif dalam kategori rendah. Dalam penelitian ini pula diketahui perilaku agresif dalam kategori sedang (67,96%) dan selebihnya 26,21% memiliki

perilaku agresif tinggi dan hanya 5,83% yang memiliki perilaku agresif kategori rendah pada siswa SMK Perdana Semarang.

Selama ini telah banyak dilakukan kegiatan bimbingan kelompok disekolah-sekolah dengan teknik yang berbeda-beda, diantaranya bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran, teknik sosio drama, teknik psiko drama, teknik problem solving, karya wisata dan teknik fun game. Namun di SMK Negeri 8 belum pernah dilaksanakan bimbingan kelompok dengan teknik fun game, karena keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan dan kerangka program kerja yang belum memaksimalkan keterlibatan semua warga sekolah dalam penyusunan program bimbingan dan konseling sekolah.

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, salah satu model bimbingan dan kelompok yang dipandang efektif dalam mengurangi perilaku agresif siswa adalah model layanan bimbingan kelompok dengan teknik *fun game*. Maka penelitian ini berjudul "Model bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* untuk mengurangi perilaku agresif siswa SMK Negeri 8 Semarang tahun pelajaran 2011/2012".

Tujuan Penelitian adalah Mengetahui kegiatan bimbingan kelompok di sekolah dan berkurangnya perilaku agresif verbal yang selama ini dilaksanakan; Untuk mendeskripsikan model bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* untuk mengurangi perilaku agresif siswa; Mengetahui keefektifan model bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* untuk mengurangi perilaku agresif siswa

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009). Samsudi (2009) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode untuk melakukan penelitian, mengembangkan dan menguji suatu produk.

Secara keseluruhan, tahap-tahap penelitian yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah: (1) studi pendahuluan, (2) perancangan model hipotetik, (3) uji kelayakan, (4) revisi, (5) model hipotetik hasil revisi, (6) uji lapangan, (7) revisi, (8) model yang telah teruji.

Prosedur Pengembangan
Tahap I: Persiapan Pengembangan Model

Bimbingan Kelompok dengan Teknik Fun Game untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa SMK 8 Semarang.

Tahap II: Merancang Model Hipotetik Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Fun Game untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa SMK 8 Semarang.

Tahap III: Uji kelayakan Model Hipotetik bimbingan kelompok dengan teknik fun game untuk mengurangi perilaku agresif verbal

Tahap IV: Perbaikan Model Hipotetik (Teruji 1)

Tahap V: Uji-Lapangan (Uji-Empirik) Model Hipotetik

Tahap VI: Merancang Model "Akhir" bimbingan kelompok dengan teknik fun game untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa (Teruji II)

Adapun desain uji coba dalam penelitian ini berdasarkan teori (Borg & Gall, 1983 dalam Samsudi 2009) Menyatakan pada tahap ini dapat menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian pra-eksperimen bentuk One-Group Pretest-Posttest Design. Tabel rancangan penelitian pra-eksperimen tersebut adalah :

Tabel 1. Rancangan penelitian pra-eksperimen

Prates	Perlakuan (Variabel bebas)	Pascates
Y1	X	Y2

Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif *uji t dan uji anova*. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data tentang profil perilaku agresif verbal siswa, data tentang layanan bimbingan kelompok yang telah diselenggarakan konselor di SMK Negeri 8 Semarang, penilaian tentang kelayakan model hipotetik model layanan Bimbingan kelompok dengan teknik fun game, penilaian tentang keefektifan model layanan Bimbingan kelompok dengan teknik Fun game berdasarkan uji lapangan.

Uji t digunakan untuk menganalisis (1) perbedaan skor perilaku agresif antara sebelum dan sesudah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik fun game, (2) perbedaan skor perolehan berkurangnya perilaku agresif verbal. Adapun uji *anova* satu jalur digunakan menganalisis perbedaan skor perolehan kemampuan mengurangi perilaku agresif verbal siswa SMK Negeri 8 Semarang yang mendapatkan layanan bimbingan konseling

dengan teknik fun game.

Temuan penelitian memberikan gambaran umum tentang kondisi empiris bimbingan kelompok dan profil perilaku agresif siswa, model hipotetik bimbingan kelompok teknik fun *games* serta hasil keefektifan model. Berikut adalah pemaparannya:

a. Kondisi Empiris Bimbingan Kelompok di SMK Negeri 8 Semarang

1. Karakteristik konselor sekolah di SMK Negeri 8 Semarang

Studi pendahuluan melibatkan 5 orang konselor SMK Negeri 8 Semarang. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dengan konselor. Karakteristik mereka ditinjau dari segi : 1) jenis kelamin, 2) pendidikan formal, 3) masa kerja sebagai konselor, 4) upaya memahami perilaku agresif verbal, 5) pengetahuan tentang teknik *fun game*.

2. Penyelenggaraan layanan bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa SMK Negeri 8 Semarang

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dilakukan satu kali dalam satu semester. Adapun pelaksanaannya lebih terfokus pada topik tugas, dimana siswa diberi tugas untuk menyelesaikan suatu masalah yang akan dibahas. Teknik yang dilakukan adalah dengan menggunakan teknik diskusi yang dipimpin oleh guru BK.

3. Profil Perilaku Agresif Verbal pada Siswa SMK Negeri 8 Semarang

Profil perilaku agresif verbal pada siswa SMK Negeri 8 Semarang diungkap melalui skala likert terhadap 108 siswa kelas X jurusan Multi Media (X MM). Diperoleh berdasarkan perolehan skor pada studi lapangan pendahuluan. Dengan penyusunan perolehan skor pada tabel 2.

Profil perilaku agresif verbal pada siswa SMK Negeri 8 Semarang diungkap melalui daftar cek masalah terhadap 108 siswa kelas X jurusan Multi Media (X MM). Profil perilaku agresif verbal diperoleh berdasarkan perolehan skor pada studi lapangan pendahuluan. Dengan penyusunan perolehan skor pada tabel 2.

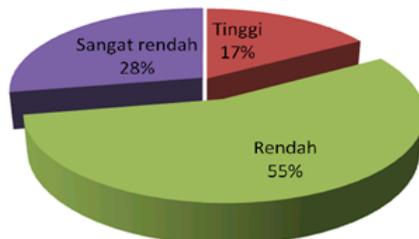
Tabel 2 memperlihatkan bahwa secara umum masih ada 18 siswa (16%) yang memiliki perilaku agresif verbal tinggi, karena dari lingkungan sosial keluarga, dimana para anggota keluarga punya kebiasaan berbicara keras, orang tua sering marah dengan kata-kata yang kasar dan kurang sopan. Juga dari pengaruh lingkungan teman sebayanya yang punya kebiasaan berbicara

Tabel 2. Gambaran Umum Perilaku Agresif Verbal Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 8 Semarang

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
81,26 – 100	Sangat tinggi	0	0
61,51 - 81,25	Tinggi	18	17
43,76 - 62,50	Rendah	60	55
25,00 - 43.75	Sangat rendah	30	28
Jumlah		108	100

dengan bahasa gaul, nada suaranya keras dan kata-kata yang keluar menunjukkan mudah tersinggung dan marah-marah kurang terkontrol emosinya.

Selebihnya 60 siswa (56%) dalam kategori rendah dan 30 siswa (28%) dalam kategori sangat rendah. Bila digambarkan dalam bentuk grafik tingkat perilaku agresif siswa kelas X MM SMK Negeri 8 Semarang secara umum akan tampak seperti pada gambar grafik berikut ini:

Perilaku Agresif Verbal Siswa Multimedia SMK N 8 Semarang**Gambar 1.** Diagram Pie Perilaku Agresif Verbal Siswa Multimedia SMK N 8 Semarang

Agar perilaku agresif siswa dapat berkurang dan berubah menjadi perilaku bersahabat baik, maka dibutuhkan intervensi berupa layanan bimbingan yang sesuai dengan keadaan tersebut.

Profil Tingkat perilaku agresif verbal siswa berdasarkan Aspek-aspeknya

Perilaku Agresif Verbal pada Aspek Menyakiti Perasaan Orang Lain

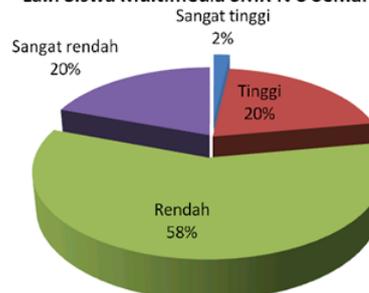
Berdasarkan kriteria penentuan tingkat perilaku perilaku agresif verbal siswa, diketahui rata-rata skor perilaku agresif verbal siswa aspek perilaku menyakiti perasaan orang lain sebesar 53,31. Ini berarti rata-rata perilaku agresif verbal siswa dalam aspek menyakiti perasaan orang lain berada pada kategori rendah, namun dilihat dari penyebarannya masih ada sebagian yang memiliki perilaku agresif tinggi. Gambaran Umum Perilaku Agresif Verbal pada aspek

Menyakiti Perasaan Orang Lain, Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 8 Semarang dapat dibaca pada tabel Tabel 3 berikut ini :

Tabel 3. Gambaran Umum Perilaku Agresif Verbal pada aspek Menyakiti Perasaan Orang Lain

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
81,26 – 100	Sangat tinggi	2	2
61,51 - 81,25	Tinggi	22	20
43,76 - 62,50	Rendah	63	58
25,00 - 43.75	Sangat rendah	21	20
Jumlah		108	100

Tabel 3 memperlihatkan bahwa masih ada 22 siswa (20%) yang memiliki perilaku agresif verbal menyakiti perasaan orang lain tinggi, 2% dalam kategori sangat tinggi, selebihnya 63 siswa (58%) dalam kategori rendah dan 21 siswa (20%) dalam kategori sangat rendah. Bila digambarkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:

Perilaku Agresif Verbal Aspek Menyakiti Perasaan Orang Lain Siswa Multimedia SMK N 8 Semarang**Gambar 2.** Diagram Pie Perilaku Agresif Verbal Aspek Menyakiti Perasaan Orang Lain pada Siswa Multimedia SMK N 8 Semarang

Perilaku agresif verbal siswa pada Aspek

Kesulitan pengelolaan emosi diri

Berdasarkan kriteria penentuan tingkat perilaku perilaku agresif verbal siswa, diketahui rata-rata skor perilaku agresif verbal siswa aspek pengelolaan emosi diri lain sebesar 52,60. Ini berarti rata-rata perilaku agresif verbal siswa dalam aspek pengelolaan emosi diri berada pada kategori rendah, meskipun masih ada sebagian yang memiliki perilaku agresif tinggi. Untuk mengetahui penyebaran skornya dapat dilihat pada tabel 4.

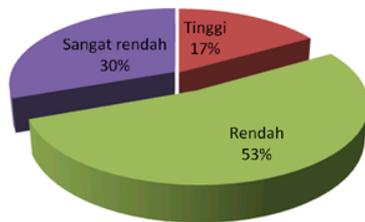
Tabel 4. Gambaran Umum Perilaku Agresif Verbal Kesulitan Pengelolaan Emosi Diri Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 8 Semarang

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
81,26 – 100	Sangat tinggi	0	0
61,51 - 81,25	Tinggi	18	17
43,76 - 62,50	Rendah	57	53
25,00 - 43.75	Sangat rendah	33	30
Jumlah		108	100

Tabel 4 memperlihatkan bahwa masih ada 18 siswa (17%) memiliki perilaku agresif verbal aspek kesulitan pengelolaan emosi diri tinggi, selebihnya 57 siswa (53%) dalam kategori rendah dan 33 siswa (30%) dalam kategori sangat rendah. Bila digambarkan dalam bentuk grafik tingkat perilaku agresif siswa kelas X MM SMK

Negeri 8 Semarang pada aspek pengelolaan emosi diri akan tampak seperti pada gambar grafik berikut ini:

Perilaku Agresif Verbal Aspek Kesulitan Pengelolaan Emosi Diri pada Siswa Multimedia SMK N 8 Semarang



Gambar 3. Grafik Profil Tingkat Perilaku Agresif Aspek Kesulitan Pengelolaan Emosi Diri

Tabel 5. Gambaran Umum Perilaku Agresif Verbal Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 8 Semarang

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
81,26 – 100	Sangat tinggi	0	0
61,51 - 81,25	Tinggi	18	17
43,76 - 62,50	Rendah	60	55
25,00 - 43.75	Sangat rendah	30	28
Jumlah		108	100

Tabel di atas memperlihatkan bahwa secara umum masih ada 18 siswa (16%) yang memiliki perilaku agresif verbal tinggi, karena dari lingkungan social keluarga, dimana para anggota keluarga punya kebiasaan berbicara keras, orang tua sering marah dengan kata-kata yang kasar dan kurang sopan. Juga dari pengaruh lingkungan teman sebayanya. Selebihnya 60 siswa (56%) dalam kategori rendah dan 30 siswa (28%) dalam kategori sangat rendah.

Uji Efektivitas *Fun game* terhadap Perubahan Perilaku Agresif Verbal

Skor hasil yang diperoleh dari pretes dan pascates menunjukkan terjadi perubahan yang dapat dilihat dari selisih perolehan setiap siswa. Perubahan tersebut berkurangnya frekwensi perilaku agresif verbal dari selalu melakukan menjadi sering atau kadang-kadang melakukan menjadi tidak pernah melakukan perilaku agresif verbal. Data pada table 3 berikut merupakan perbandingan hasil dari pretes dan postes pada kelompok treatment siswa SMK Negeri 8 kelas X Multimedia.

Rata-rata persentase skor perilaku agresif dari 10 siswa sebelum dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* mencapai 63,69 dalam kategori tinggi dengan rincian sebanyak 6 siswa berperilaku agresif tinggi, 2 siswa rendah dan 2 siswa dalam kategori sangat rendah. Setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* selama 8 kali pertemuan mengalami penurunan perilaku agresif sebesar 28,29%, dengan rata-rata sebesar 42,19. Sebanyak 6 siswa memiliki perilaku agresif sangat rendah dan 4 siswa tergolong redah.

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan statistik parametrik yaitu uji paired sample t-test. Dalam mempermudah pengujian,

Tabel 6. Perbandingan Skor hasil dari petes dan pascates Perilaku agresif Verbal

No	Kode	Pre test		Post test		Perubahan
		% skor	Kriteria	% skor	Kriteria	
1	R-033	81.25	T	49.38	R	-39.23
2	R-042	36.88	SR	35.63	SR	-3.39
3	R-062	45.00	R	41.88	SR	-6.94
4	R-067	80.63	T	50.63	R	-37.21
5	R-076	36.25	SR	35.63	SR	-1.72
6	R-096	44.38	R	38.75	SR	-12.68
7	R-101	79.38	T	46.25	R	-41.73
8	R-102	77.50	T	41.25	SR	-46.77
9	R-103	76.25	T	36.25	SR	-52.46
10	R-107	79.38	T	46.25	R	-41.73
	Rata-rata	63.69	T	42.19	SR	-28.39

Tabel 7. Uji Perubahan Perilaku agresif Verbal

Paired Samples Test							
		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pair 1	Pre test - Post test	21.50000	16.48389	5.21266	4.125	9	.003

Tabel 8. Uji Perubahan Perilaku agresif Verbal dari Masing-masing Responden

Kode	Pre test	Post test	t_{hitung}	dk	p value	Kriteria
R-033	3.25	1.98	10.28	39	0.00	Signifikan
R-042	1.48	1.43	1.43	39	0.16	Insignifikan
R-062	1.80	1.68	1.96	39	0.06	Insignifikan
R-067	3.23	2.03	6.31	39	0.00	Signifikan
R-076	1.45	1.43	0.57	39	0.57	Insignifikan
R-096	1.78	1.55	2.68	39	0.01	Signifikan
R-101	3.18	1.85	10.11	39	0.00	Signifikan
R-102	3.10	1.65	9.07	39	0.00	Signifikan
R-103	3.05	1.45	8.97	39	0.00	Signifikan
R-107	3.18	1.85	8.40	39	0.00	Signifikan

peneliti dibantu dengan menggunakan komputer program SPSS versi 12,00, seperti tercantum pada table 7 berikut.

Tabel 7 memperlihatkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4,125$ dengan nilai $p \text{ value} = 0,003 < 0,05$ yang berarti ada perubahan perilaku agresif verbal yang signifikan.

Perubahan perilaku agresif verbal dari masing-masing responden diuji kebermaknaannya menggunakan uji t seperti tercantum pada tabel 5

Tabel 8 memperlihatkan bahwa dari 10 siswa yang mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* terdapat 7 siswa yang mengalami perubahan perilaku

agresif verbal yang signifikan, terbukti dari nilai signifikansi $< 0,05$. Tiga siswa lainnya yaitu R-042, R-062 dan R-076 merupakan siswa yang awalnya memiliki perilaku agresif rendah sebelum mengikuti layanan bimbingan kelompok, sehingga setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok tetap memiliki perilaku.

Hasil uji hipotesis pertama dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* efektif untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa siswa yang dibuktikan dengan rerata skor perolehan perilaku agresif verbal siswa sebelum mendapatkan perlakuan model berbeda secara signifikan dari rerata skor perolehan perilaku agresif verbal siswa. Dalam hal ini rerata skor perolehan perilaku agresif verbal siswa setelah mendapat perlakuan model (72.4) lebih kecil daripada rerata skor perolehan perilaku agresif verbal siswa sebelum mendapatkan perlakuan model (10.60). terjadi penurunan/berkurangnya frekwensi perilaku agresif verbal dengan perolehan rerata (83.00) dalam hal ini menunjukkan, besar kebermaknaannya dalam upaya mengurangi perilaku agresif verbal

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya yang dikemukakan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Bimbingan kelompok yang selama ini dilaksanakan di SMK Negeri 8 Semarang untuk mengurangi perilaku agresif verbal belum menggunakan teknik *fun game*, sehingga masih terdapat 16% siswa yang berperilaku agresif verbal.

Model bimbingan kelompok yang dikembangkan dengan teknik *fun game* untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa, merupakan suatu proses pemberian bantuan kepada para siswa dalam setting kelompok agar siswa mengalami perubahan perilaku bersahabat, berbicara dengan nada dan bahasa yang sopan dalam situasi kegiatan *fun game* yang menyenangkan.

Model bimbingan kelompok yang dikembangkan dengan teknik *fun game* efektif dapat mengurangi perilaku agresif verbal sebesar 28.29%, berdasarkan hasil pretes sebelum diberi perlakuan dan postes setelah 8 kali siswa mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.

Daftar Pustaka

- Hurlock B Elizabeth, 2008. *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan Istiwidayanti. Jakarta: Erlangga
- Samsudi, 2009. *Desain Penelitian Pendidikan*. Semarang : UNNES Pres
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta