

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK FUN GAME EFEKTIF MENGURANGI PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA SISWA KELAS VIII SMP 40 SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Siwinarti

Guru SMP 40 Semarang

Abstract. *The Efforts to Reduce the Students' Aggressive Verbal Behavior through a Group Counseling by Using Fun Game Technique for 8th Grade of SMP 40, Semarang, Academic Year 2012/2013. The aggressive verbal behavior can be defined as a phenomenon of uncontrolled emotion behaving rude, having quirell, abusing, bullying and being high tempered. There is 16% of 156 students of the 8th grade students of SMP 40, Semarang indicates those behaviors. This research is aimed: to know the implementation of group counseling in the school and the decrease of the students' aggressive verbal behavior, to know the effectiveness of group counseling model by using fun game technique to reduce the students' aggressive verbal behavior. The method used in this research is action research, that is a research of action two cycles. The data analysis method that is used is descriptive analysis and t-test statistics and annova test. The sampling technique is purposive sampling. The sample is the students behaving verbal aggressive, they are devided into high and middle based on the poll results questionnaire. The group counseling using fun game technique is effective in reducing the students aggressive verbal behavior after conducted within 2 cycles of action. Comparing to the former condition, the result of post test shows the decrease 28,29% is compared to aggressive verbal behavior.*

Keywords : *counseling guidance, fun game, aggressive verbal.*

PENDAHULUAN

Konsep pendidikan di Indonesia yang ideal adalah sistem 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 aspek gognitif dari hasil ujian nasional. Sementara hasil belajar dari aspek afektif/sikap, perilaku baik dan

ketrampilan bergaul kurang diperhatikan.

Aspek afektif/sikap yang kurang mendapat perhatian menjadi salah satu penyebab munculnya sifat-sifat remaja siswa SMP maupun SMA yang menyimpang. Munculnya perilaku yang menyimpang diantaranya adalah agresivitas yang berlebihan. Mereka adalah remaja yang pada umumnya berusia antara 12-19 tahun sebagai remaja yang sedang meng-alami masa transisi. Menurut

Hurlock (2006 :212) 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 berperan sesuai dengan jenis kelaminnya. Dari hasil survey, fenomena yang menunjukkan perilaku agresif verbal di SMP Negeri 40 Semarang yaitu 16% siswa kelas VIII tidak dapat mengelola diri dan emosinya atau bersikap agresif verbal, seperti kasar terhadap orang lain, suka bertengkar mulut, suka mengejek, sering mengolok-olok dan bertemperamen tinggi.

Agresif merupakan salah satu bentuk perilaku individu disertai ekspresi emosi, untuk memahami makna perilaku agresif berikut ini dipaparkan teori dan pandangan para ahli tentang pengertian perilaku agresif. Perilaku Agresif sebagai Perilaku Bawaan (Scheiders, dalam Sudradjat, 2011) menyatakan bahwa agresif merupakan luapan emosional individu sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampakkan dalam bentuk pengrusakan terhadap orang lain dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan tindakan nonverbal.

Bimbingan Kelompok: Menurut Mungkin (2005:38) menyatakan bahwa bimbingan kelompok diberikan kepada semua individu yang dilakukan atas dasar jadwal reguler untuk membahas masalah atau topik-topik umum secara luas dan mendalam yang bermanfaat bagi anggota kelompok. Layanan ini juga sesuai dengan teori belajar karena mengandung aspek sosial yaitu belajar bersama. Dalam layanan bimbingan kelompok, dapat menggunakan kelompok sebagai sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri (dalam Winkel&Sri Hastuti, 2004:565). Dinamika kelompok menurut Gazda dalam Tatik Romlah (2005:39) Kegiatan bimbingan kelompok dipengaruhi ter-

jadinya dinamika kelompok, di mana konselor sekolah dapat menerapkan prinsip-prinsip dan teknik bimbingan kelompok sehingga kelompok itu menjadi lebih sukses.

Menurut (Agustinus, 2010:5) *Fun game* adalah “sebuah proses dimana seseorang mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilainya langsung dari pengalaman memunculkan sikap-sikap saling mendukung, komitmen, rasa puas dan memikirkan masa yang akan datang yang sekarang tidak diperoleh melalui metode belajar yang lain”. Dari pendapat tersebut game merupakan konsep belajar berinteraksi dan bersosialisai yang menyenangkan. *Fun games* sebagai salah satu teknik dalam bimbingan konseling, utamanya pelayanan bimbingan kelompok Secara umum, *fun game* bertujuan untuk mengembangkan berbagai komponen perilaku siswa untuk menunjang pelaksanaan tugasnya sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari (Suspendi, 2008:2).

Berdasarkan ketercapaian tujuan bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa, menunjukkan pentingnya pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling, selanjutnya disingkat PT BK artinya penelitian yang dilakukan di dalam satu tingkatan kelas VIII di satu sekolah. PT BK dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian yang berdaur yang terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) merencanakan; (2) melakukan tindakan; (3) mengamati; dan (4) merefleksi.

Setelah dilakukan refleksi yang berupa penilaian dan analisis terhadap proses tindakan tersebut, akan muncul permasalahan baru yang perlu mendapat perhatian, sehingga perlu merencanakan ulang dan refleksi ulang dalam siklus ke 2 dan ke 3.

Penelitian ini dilakukan di VIII SMP Negeri 40 yang beralamat di Jalan Suyudono 130 Semarang. Pada penelitian tindakan kelas ini, sumber data diperoleh dari: (1) Data proses diperoleh dari tindakan guru dalam praktik layanan bimbingan kelompok, dan siswa sewaktu mengikuti tindakan guru, serta situasi pada saat tindakan dilaksanakan. (2) Data hasil diperoleh dari pengamatan terhadap siswa berupa kebiasaan berbicara dengan sesama siswa. Data ini merupakan hasil pengamatan dengan kolaborator yang dituangkan dalam tahap refleksi pada tiap-tiap siklus. (3) Data hasil pretes-postes untuk mengetahui keefektifan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik fun game.

Pengumpulan data dalam PTK BK ini menggunakan teknik pre tes, pos tes yang diberikan kepada siswa peserta bimbingan kelompok. Sedangkan teknik observasi, ditunjukkan pada 3 sasaran: Pertama, kepada guru dengan fokus pengamatan pada tindakan kongkrit guru dalam mengatasi masalah perilaku agresif verbal melalui layanan bimbingan kelompok. Kedua, kepada siswa sewaktu mengikuti layanan bimbingan kelompok, dan pada saat siswa mengikuti kegiatan fun game. Ketiga, tertuju pada situasi dan kondisi saat berlangsungnya layanan bimbingan kelompok.

Penelitian dengan menggunakan teknik evaluasi pengamatan atau observasi adalah suatu teknik evaluasi yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (evaluasi). Teknik observasi memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) Karena data observasi ini diperoleh secara langsung di lapangan, maka data yang diperoleh dapat bersifat lebih objektif dalam melukiskan aspek-aspek kepribadian siswa sesuai dengan keadaan sebenarnya. (2) Karena data observasi ini dapat mencakup berbagai aspek kepribadian masing-masing siswa, maka dalam pengolahan-

nya akan terjadi keseimbangan dalam mengevaluasi tindakan siswa yang bersangkutan.

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data (1) pretes dan postes angket skala likert dan (2) observasi dengan menggunakan pedoman observasi yang dibuat oleh guru pembimbing peneliti dan kolaborator penelitian.

Analisis data dilakukan terhadap hasil pengamatan. Analisis data pada penelitian ini adalah diskriptif komparatif, karena membandingkan bimbingan kelompok dengan teknik kegiatan fun game antara kondisi awal dengan siklus I, membandingkan perilaku agresif verbal cara berbicara antara siklus I, dan siklus II dan siklus III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal di kelas VIII, hal ini nampak dari hasil observasi pada saat kegiatan belajar dengan metode diskusi kelompok. Temuan penelitian memberikan gambaran umum tentang kondisi empiris bimbingan kelompok dan profil perilaku agresif siswa. Kondisi Empiris menunjukkan profil perilaku agresif verbal pada siswa SMP Negeri 40 Semarang diungkap melalui skala likert terhadap 156 siswa kelas VIII. Data diperoleh dari perolehan skor pada studi lapangan pendahuluan. Dengan penyusunan perolehan skor pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Kondisi awal Perilaku Agresif Verbal Siswa Kelas VIII

Interval	Kriteria	Frekuensi	%
81,26 - 100	Sangat tinggi	0	0
61,51 - 81,25	Tinggi	25	16
43,76 - 62,50	Rendah	94	60
25,00 - 43,75	Sangat rendah	39	24
Jumlah		156	100

Tabel di atas memperlihatkan bahwa secara umum masih ada 25 siswa (16%) yang memiliki perilaku agresif verbal tinggi. Selebihnya 94 siswa (60%) dalam kategori rendah dan 39 siswa (24%) dalam kategori sangat rendah.

Diskripsi Hasil Layanan Bimbingan Kelompok Siklus I

Berdasarkan perencanaan layanan bimbingan kelompok yang dibuat oleh guru pembimbing dan kolaborator, dilaksanakan layanan bimbingan kelompok kepada 10 siswa bermasalah yang atau berperilaku agresif verbal.

Refleksi

Pada siklus I ini telah dilaksanakan layanan bimbingan kelompok, dibandingkan dengan kondisi awal layanan bimbingan kelompok berhasil menurunkan jumlah siswa 44,44%. yang berbicara kasar menyakiti perasaan orang lain, dan bermusuhan. Dengan kata lain layanan bimbingan kelompok mencapai keberhasilan 55,56%.

Masih tingginya tingkat perilaku agresif verbal tersebut menginformasikan bahwa dalam proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik fun game masih ada kekurangan yang harus diperbaiki. Untuk memantapkan evaluasi terhadap kekurangan dimaksud, perlu dikaitkan dengan hasil observasi terhadap siswa sewaktu mengikuti kegiatan *fun game*, dan situasi berlangsungnya bimbingan kelompok.

Kondisi siswa sewaktu mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok masuk dalam katagori cukup baik, walaupun masih menempati posisi bawah sebanyak 6 orang (60%) dan sebanyak 4 orang (40%) dalam katagori kurang baik. Tetapi pada kegiatan II situasi lebih mengalir setelah guru pembimbing memberikan tambahan penjelasan yang bersifat kontekstual. Anggota telah mengetahui urutan langkah – langkah kegiatan yang

akan dijalani. Pada kenyataannya masalah yang diajukan guru pembimbing lebih dapat dipahami setelah para anggota BKp diberi kesempatan untuk eksplorasi.

Tabel 2 . Hasil tindakan siklus 1 Layanan BKp

No Subyek	Kondisi pelaksanaan BKp		Rata-rata	Kriteria
	BKp 1	BKp 2		
1	25	28	26,5	Cukup baik
2	27	30	28,5	Cukup baik
3	26	28	27	Cukup baik
4	20	24	22	Kurang baik
5	28	35	31,5	Cukup baik
6	29	36	32,5	Cukup baik
7	21	25	23	Kurang baik
8	22	25	23,5	Kurang baik
9	20	24	22	Kurang baik
10	26	29	47,5	Cukup baik

Dari tabel 2 hasil pengamatan terhadap siswa di atas diketahui kondisi 6 siswa anggota kelompok pada level cukup baik, namun masih pada level bawah, dan 4 orang masih pada kondisi kurang baik yaitu masih sering emosional dalam merespon pendapat teman.





Gambar kegiatan Bkp siklus 1

Diskripsi Hasil Siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan layanan BKp yang telah diperbaharui pada siklus II dapat dipaparkan sebagai berikut ini: Hasil Pengamatan terhadap Pelaksanaan Tindakan Guru Pembimbing dalam Layanan BKp Siklus II menunjukkan adanya peningkatan kualitas layanan dari kegiatan I ke kegiatan II. Hasil yang dicapai meskipun belum sampai pada tahap ideal, namun sudah masuk kedalam tahap katagori baik.

Refleksi

Berangkat dari ketiga proses penyelenggaraan layanan BKp siklus II ditambah dengan pengamatan di lapangan diperoleh temuan, bahwa BKp telah dilaksanakan oleh guru pembimbing peneliti dengan predikat “baik” perlakuan baik tersebut menjadikan siswa anggota BKp mampu berperan serta secara aktif dalam kategori “cukup baik”. Penyelenggaraan layanan BKp dalam suasana yang cair, dan karenanya dalam pergaulan sehari-hari dengan temannya yang dulu bermusuhan sudah berbaikan.

Sekalipun penyelenggaraan layanan BKp siklus II dapat dikatakan telah berhasil dipergunakan untuk mengurangi perilaku agresif verbal, tetapi dalam rangka meningkatkan

kualitas pelayanan bimbingan pada kegiatan berikutnya, perlu dicermati adanya tindakan yang perlu diperbaiki atau disempurnakan. Untuk lebih jelasnya melihat peningkatan hasil layanan bimbingan kelompok dengan teknik fun game pada siklus 2 dapat dilihat dari tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 . Hasil tindakan siklus 2 kegiatan Layanan BKp

No Subyek	Kondisi pelaksanaan BKp		Rata-rata	Kriteria
	BKp 1	BKp 2		
	1	35		
2	32	38	40	Cukup baik
3	29	36	32,5	Cukup baik
4	25	33	28	Cukup baik
5	35	40	37,5	Cukup baik
6	26	36	31	Cukup baik
7	25	34	29,5	Cukup baik
8	25	31	28	Cukup baik
9	24	30	27	Cukup baik
10	29	35	32	Cukup baik

Dari tabel 3 hasil pengamatan terhadap siswa di atas diketahui kondisi 10 siswa sudah lebih baik. Meskipun belum mencapai kategori baik namun banyak perubahan kearah perbaikan dalam melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok. Setiap siswa sudah lebih aktif dan memberikan respon positif kepada teman yang kurang berhasil dalam kegiatan fun game. Demikian pula pengendalian emosi siswa lebih baik, terlihat dari cara berbicara dan nada suaranya pada saat merespon pendapat teman yang berbeda pendapat.



Gambar kegiatan Bkp siklus 2

Diskripsi Hasil Siklus III

Setelah dilaksanakan bimbingan kelompok untuk pertemuan ke 5 dan ke enam pada siklus III, proses kegiatan dari tahap I hingga ke IV lebih lancar. Berdasarkan hasil pelaksanaan layanan BKp yang telah diperbaharui pada siklus III dapat dipaparkan sebagai berikut ini:

Hasil Pengamatan terhadap Pelaksanaan Tindakan Guru Pembimbing dalam Layanan BKp Siklus III menunjukkan adanya peningkatan kualitas layanan dari kegiatan pada siklus I ke kegiatan II.

Refleksi: Berangkat dari ketiga siklus proses penyelenggaraan layanan BKp ditambah dengan pengamatan di lapangan diperoleh temuan, bahwa BKp telah dilaksanakan oleh guru pembimbing peneliti dengan predikat “baik” perlakuan baik tersebut menjadikan siswa anggota BKp mampu berperan serta secara aktif dalam kategori “cukup

baik”. Penerapan hasil bimbingan kelompok pada tahap pemberian tugas kelompok mereka saling membantu dan mampu menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu.

Uji Efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *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. Data pada tabel 4 berikut merupakan perbandingan hasil dari pretes dan postes pada kelompok treatment siswa SMP Negeri 40 kelas VIII tahun pelajaran 2012/2013.

Tabel 4. Perbandingan Skor hasil dari pre tes dan pasca tes 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

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 6 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 rendah.

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan statistik parametrik yaitu uji paired sample t-test. Dalam mempermudah pengujian, peneliti dibantu dengan menggunakan komputer program SPSS versi 12,00, seperti tercantum pada table 3 berikut.

Tabel 5. 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 4 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.

Dari hasil analisa data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* efektif untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa yang dibuktikan dengan rerata skor perolehan perilaku agresif verbal siswa sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok berbeda secara signifikan dari rerata skor perolehan perilaku agresif verbal siswa. Dalam hal ini rerata skor perolehan perilaku agresif verbal siswa setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* lebih kecil dari pada 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 DAN SARAN

Simpulan

Bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa, merupakan suatu proses pemberian bantuan kepada para siswa dalam seting kelompok agar siswa mengalami perubahan perilaku agresif verbal seperti kesulitan mengendalikan amarah, suka mengejek, berbicara kasar menjadi perilaku bersahabat, berbicara dengan nada dan bahasa yang sopan dalam situasi kegiatan *fun game* yang menyenangkan. Bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* efektif mengurangi perilaku agresif verbal siswa SMP 40 Semarang sebesar 28,29% setelah mengikuti 4 kali kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *fun game*. Keefektifan tersebut disebabkan antara lain oleh (1) kepraktisan prosedur pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* sehingga memudahkan para guru membantu untuk mengurangi perilaku agresif verbal mereka, (2) kemudahan penggunaan panduan bagi pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa, (3) aktivitas dan topik bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* memiliki tingkat kerjasama yang tinggi seperti kehidupan nyata siswa.

Saran

Bagi Guru Bimbingan dan Konseling: Bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* untuk mengurangi perilaku agresif verbal ini dapat digunakan guru sebagai salah satu alternatif layanan dalam membantu siswa bermasalah perilaku agresif verbal, sehingga pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling lebih sistematis dan efektif. Bagi peneliti selanjutnya : Bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* masih terbuka bagi peneliti selanjutnya untuk diuji kembangkan lebih lanjut dengan memperluas komponen teknik

bimbingan kelompok, mengakomodir aspek substansi layanan untuk mengungkap hambatan-hambatan dengan melibatkan penilaian eksternal demi menyempurnakan hasil bimbingan kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock B Elizabeth, 2008. *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan Istiwi-dayanti. Jakarta: Erlangga
- Santrock, John W. 2002. *Life Span Development*, alih bahasa Yuda Damanik. Jakarta : Erlangga
- Sukiman. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Pembimbing (Bimbingan dan Konseling)* Yogyakarta : Paramitra Publishing
- Supendi., S Pepen dan Nurhidayat. 2008. *Fun game 50 Permainan Menyenangkan di Indoor & Outdoor*. Jakarta : Penebar Swadaya
- Susanto, Agustinus. 2010. *Fun game Profesional*. Yogyakarta: .V Andi Offset
- Suwarjo dan Eliasa, I Eva, *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta : Paramitra Publishing
- Wibowo, Mungin.E. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang : UPT UNNES Pres
- Wingkel, WS & Hastuti,Sri, 2007. *Bimbingan dan Konseling di Instuti Pendidikan*. Yogyakarta : Media Abadi