

## Efektivitas *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Anak dengan Gangguan Perilaku

Khairina<sup>1</sup>, Jon Efendi<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang, Indonesia  
Email: [rinkharin@gmail.com](mailto:rinkharin@gmail.com)

### Kata kunci:

Role Playing, Perilaku Agresif, Gangguan Perilaku

### ABSTRAK

Perilaku agresif yang dilakukan anak adalah dengan cara menyerang secara fisik ataupun verbal, perilaku ini tidak hanya merugikan orang lain tetapi juga dirinya sendiri. Gangguan perilaku salah satu tipe gangguan tunalaras dimana anak sulit dalam menyesuaikan diri dan berperilaku yang tidak sesuai dengan norma yang berada dilingkungan sekitarnya. Melalui pemberian pelatihan keterampilan sosial dengan teknik bermain peran diharapkan perilaku agresif anak dapat dikurangi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang berbentuk Single Subject Research dengan desain multiple baseline cross variable disain garfik A-B-A. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seorang anak dengan gangguan perilaku berjenis kelamin laki-laki yang duduk di kelas IV. Data diukur menggunakan frekuensi untuk melihat berapa kali anak melakukan tindakan perilaku agresif berkata kasar dan memukul. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung. Penelitian ini dianalisis dalam bentuk penyajian analisis visual dan grafik.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

## Pendahuluan

Salah satu karakteristik anak berkebutuhan khusus tunalaras adalah anak yang tidak dapat mengontrol perilaku dan emosinya sehingga menyebabkan anak sulit dalam menjalin hubungan sosial. Salah satu jenis gangguan tunalaras adalah gangguan perilaku atau *conduct disorder* (Mahabbati, 2014). Gangguan perilaku pada usia sekolah atau akademik akan menjadi masalah penting. Hal ini karena di sekolah membutuhkan kontrol emosi dan perilaku saat berada pada situasi akademik dan sosial. Tipe gangguan perilaku di sekolah seperti selalu gelisah dan tidak tenang saat pembelajaran, merusak dan melakukan tindakan agresif lainnya adalah beberapa perilaku bermasalah yang dapat menghambat pembelajaran (Mahabbati, 2014). Gangguan perilaku yang tetap dapat mengakibatkan pelanggaran norma susila. Gangguan perilaku yang muncul dapat di lihat dari beberapa kriteria seperti berbohong, menghancurkan kepemilikan, agresi terhadap orang lain dan hewan, mencuri, melakukan pelanggaran aturan yang serius dan penipuan, (Rehani, 2012). Gangguan perilaku sering ditemukan pada anak dan remaja. Anak laki-laki lebih banyak menderita gangguan perilaku daripada perempuan. Berbagai komunitas seperti *play group*, sekolah dasar dan lingkungan bermain dapat ditemukan anak-anak dengan gangguan perilaku (Christie, Kaunang, & Munayang, 2017). Gangguan perilaku (*Conduct Disorder*) adalah suatu kelompok anak yang tidak mampu mengendalikan diri. Adapun jenis perilaku yang sering muncul pada anak-anak tersebut seperti pemarah, merusak benda/barang orang lain, berkelahi, sombong, mencari perhatian, mudah beralih perhatian, iri hati, kejam, tidak bertanggungjawab dan berbicara kasar (Anisah, 2015).

Siswa Sekolah Dasar adalah usia dimana siswa untuk memulai pendidikan formal di sekolah dan

mulai berkembangnya pemahaman sosial, kesadaran diri mengatur emosi, kemampuan membuat keputusan, dan memahami hubungan sebab-akibat. Ada sebagian anak yang tidak bisa memahami penjelasan guru dan akibat dari ketidapahamannya tersebut timbul perilaku yang menyimpang dan membuat anak lebih suka mengganggu teman, mengeluarkan kata kasar, dan suka memukul. Salah satu jenis perilakunya adalah perilaku agresif.

Perilaku agresif timbul berdasarkan pengamatan terhadap dunia sosial yang didapatkan dari hasil proses belajar sosial. Pemicu timbulnya agresi ketika seseorang dalam keadaan emosi pada kondisi tertentu dengan menunjukkan emosi marah. Ketika sedang dalam keadaan marah serta diiringi pada keinginan untuk melampiaskan pada objek tertentu (Kurniawan, 2014). Penyebab lain timbulnya perilaku agresif juga dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti tertekan, merasa kurang diperhatikan, efek dari tayangan kekerasan dan pergaulan buruk. Akibat dari perilaku tersebut pelaku tidak disenangi dan dijauhi oleh orang lain. Sedangkan bagi korban timbulnya sakit psikis dan fisik dan kerugian lain akibat dari perilaku agresif tersebut (Restu & Yusri, 2013).

Observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD N 02 Cupak Tengah, Pengamatan yang dilakukan sebelum proses belajar mengajar dimulai anak-anak memiliki waktu untuk bermain terlebih dahulu bersama teman-temannya. Penulis menemukan perilaku anak yang berinisial N sering berbuat mudah marah, berkata kasar seperti mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas diucapkan seperti menyebutkan nama hewan, memanggil nama teman yang tidak sesuai dengan namanya, mengganggu, memukul, menendang, menjentik telinga teman serta menarik jilbab teman perempuannya. Hal ini diperjelas oleh guru dalam wawancara bahwa memang anak yang bersangkutan tersebut mempunyai perilaku yang bahkan hampir setiap hari yang membuat guru marah. Saat ditanya kepada teman-teman sekelasnya anak yang bersangkutan suka memukul, menendang temannya dan anak tersebut sering kali berkata kasar. Menanggapi tingkah laku agresif anak, guru masih menggunakan hukuman fisik, seperti menjewer dan anak di suruh berdiri di depan kelas.

Asesmen yang dilakukan oleh penulis mendapatkan persentase anak sering melakukan perilaku agresif sebesar 80%. Gejala yang tampak seperti anak sering memeras uang teman, mudah marah, berkata kasar, percaya diri tinggi, bertindak sesuka hati, mengganggu teman, memukul teman, menghina, mengancam saat marah, membuat keonaran dan memaksakan kehendak. Akibatnya anak melakukan tindakan yang merugikan orang lain serta dirinya sendiri. Dari permasalahan di atas, maka dapat dimaknai bahwa anak memiliki perilaku yang kurang baik dalam bersosialisasi terhadap lingkungannya. Oleh karena itu, peneliti ingin menurunkan perilaku agresif anak dengan gangguan perilaku dengan menggunakan *Role Playing*.

*Role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi pelajaran dengan cara memainkan peran suatu tingkah laku dalam masalah sosial. Adanya model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk melakukan suatu aktivitas pembelajaran secara aktif untuk dapat menghayati dan mengembangkan imajinasinya. Selain itu, dengan menggunakan *Role Playing* akan lebih memahami makna pribadi dan tingkah laku yang ada dalam masalah sosial (Anis Denista Prahasti, 2016)

Tujuan penggunaan teknik ini antara lain adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik. Setelah mereka mengenal peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik. Setelah mereka mengenal peran-peran tadi maka mereka dapat memahami keunggulan dan kelemahan peran-peran tersebut serta dapat mengajukan alternatif saran atau pendapat untuk mengembangkan peran-peran yang ditampilkan dalam kehidupan sebenarnya.

Kelebihan *Role Playing* untuk bermain peran atau *Role Playing* perlu perhatian dan menarik siswa untuk melakukannya sehingga mudah untuk dipahaminya. Jika siswa tertarik mengikuti *Role Playing* maka siswa tersebut dapat merasa senang dan mudah memahami materi pembelajaran. Penggunaan masalah-masalah sosial yang dialami oleh siswa memudahkan mereka dalam

memerankan perannya. Sering kali siswa memerankan peran orang lain sehingga menjadikan siswa memahami perasaan dan menghargai pendapat orang lain. Adanya penghayatan dan antusias siswa dalam mengikuti bermain peran dapat menciptakan suasana dan diskusi yang aktif antara pemain dengan penonton. Sedangkan kelemahan *Role Playing* adalah Bermain peran tidak boleh digunakan untuk membalas dendam dan mendiskrimiasi ras agar tidak menyimpang dari tujuan awal. Kemudian apabila pelaksanaan bermain peran meninggalkan norma dan kaidah sosial dapat menyinggung perasaan orang lain.

Teknik modifikasi perilaku yang banyak digunakan untuk membantu anak yang memiliki perilaku agresif salah satunya adalah pelatihan keterampilan sosial dengan teknik *Role Playing* (bermain peran). Pelatihan keterampilan sosial adalah pelatihan yang mengajarkan kemampuan dari yang kurang atau tidak terampil menjadi terampil untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Purwokerto, 2010).

Pelaksanaan *Role Playing* atau bermain peran merupakan salah satu tahapan atau teknik pelatihan keterampilan sosial yang diberikan pada anak dapat mengurangi perilaku agresif dapat dikatakan berhasil karena anak dapat memahami makna dan pelajaran apa yang dapat dalam setiap drama yang diperankan. Tujuan penggunaan teknik ini antara lain adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik. Setelah mereka mengenal peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik. Setelah mereka mengenal peran-peran tadi maka mereka dapat memahami keunggulan dan kelemahan peran-peran tersebut serta dapat mengajukan alternatif saran atau pendapat untuk mengembangkan peran-peran yang ditampilkan dalam kehidupan sebenarnya.

Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya oleh Anis Denista Prahasti (2016) yang menyatakan suatu perilaku yang cenderung digunakan untuk menyerang atau melukai orang lain. Fokus dari perilaku agresif yang akan diteliti yaitu pada perilaku suka memukul orang lain yang biasa disebut dengan perilaku agresif non verbal.. Penelitian ini menyatakan bahwa untuk menurunkan perilaku agresif non verbal menggunakan *Role Playing* menjadi sarana yang paling tepat. Penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eria Sunantari dan Diana Ariswanti Triningtyas (2016) yang menyatakan bahwa pemberian *Role Playing* terhadap perilaku agresif anak mengalami penurunan.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan disain subyek tunggal dengan rancangan disain *Multiple Baseline* untuk sampel penelitiannya difokuskan pada data individu. Disain *Multiple Baseline Cross Variables* dapat digunakan ketika suatu intervensi yang diperkirakan dapat mengubah perilaku yang memberikan efek terhadap dua atau lebih target behavior.

Penelitian ini menggunakan disain A-B-A. Dimana A<sub>1</sub> merupakan fase baseline (A) adalah kondisi yang sebenarnya sebelum diberikan intervensi yang sesuai dengan pengukuran target behavior. Kondisi intervensi (B) adalah kondisi yang telah diberikan suatu perlakuan (intervensi) dan target behavior diukur di bawah kondisi tersebut sedangkan fase A<sub>2</sub> (baseline 2) adalah fase target behavior setelah atau tanpa perlakuan tertentu diberikan (Sunanto, Takeuchi, K., 2005).

Subjek penelitian ini adalah anak dengan gangguan perilaku. Anak ini berinisial N kelas IV SD N 02 Cupak Tengah Kecamatan Pauh Padang. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan format pengumpulan data pada kondisi baseline (A<sub>1</sub>) intervensi (B) dan baseline (A<sub>2</sub>).

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang diperoleh dianalisis dalam bentuk penyajian berupa analisis visual data grafik, terdiri dari data kondisi baseline (A<sub>1</sub>) intervensi (B) dan baseline (A<sub>2</sub>). Penelitian ini dilakukan untuk mengurangi perilaku agresif anak dengan gangguan perilaku. Hasil penelitian ini dianalisis dalam

bentuk penyajian analisis visual data grafik menggunakan teknik statistik deskriptif. Penelitian dengan kasus tunggal lebih banyak menggunakan statistik deskriptif yang sederhana sehingga penggunaan statistik yang kompleks tidak dilakukan (Sunanto, Takeuchi, K., 2005).

Penelitian ini dilakukan pada seorang anak dengan gangguan perilaku di kelas IV SD N 02 Cupak Tangah Kecamatan Pauh Padang. Permasalahan yang timbul tampak dari perilaku anak seperti sering berbuat mudah marah, berkata kasar seperti mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas diucapkan seperti menyebutkan nama hewan, memanggil nama teman yang tidak sesuai dengan namanya, mengganggu, memukul, menendang, menjentik telinga teman serta menarik jilbab teman perempuannya. Hal ini timbul karena emosi anak yang tidak stabil serta ada beberapa faktor yang menyebabkan perilaku agresif anak muncul misalnya tertekan, merasa kurang diperhatikan, efek dari tayangan kekerasan, pergaulan buruk atau pun gangguan oleh teman-temannya. Akibat dari perilaku tersebut pelaku tidak disenangi dan dijauhi oleh orang lain. Sedangkan bagi korban timbulnya sakit psikis dan fisik dan kerugian lain akibat dari perilaku agresif tersebut (Restu & Yusri, 2013).

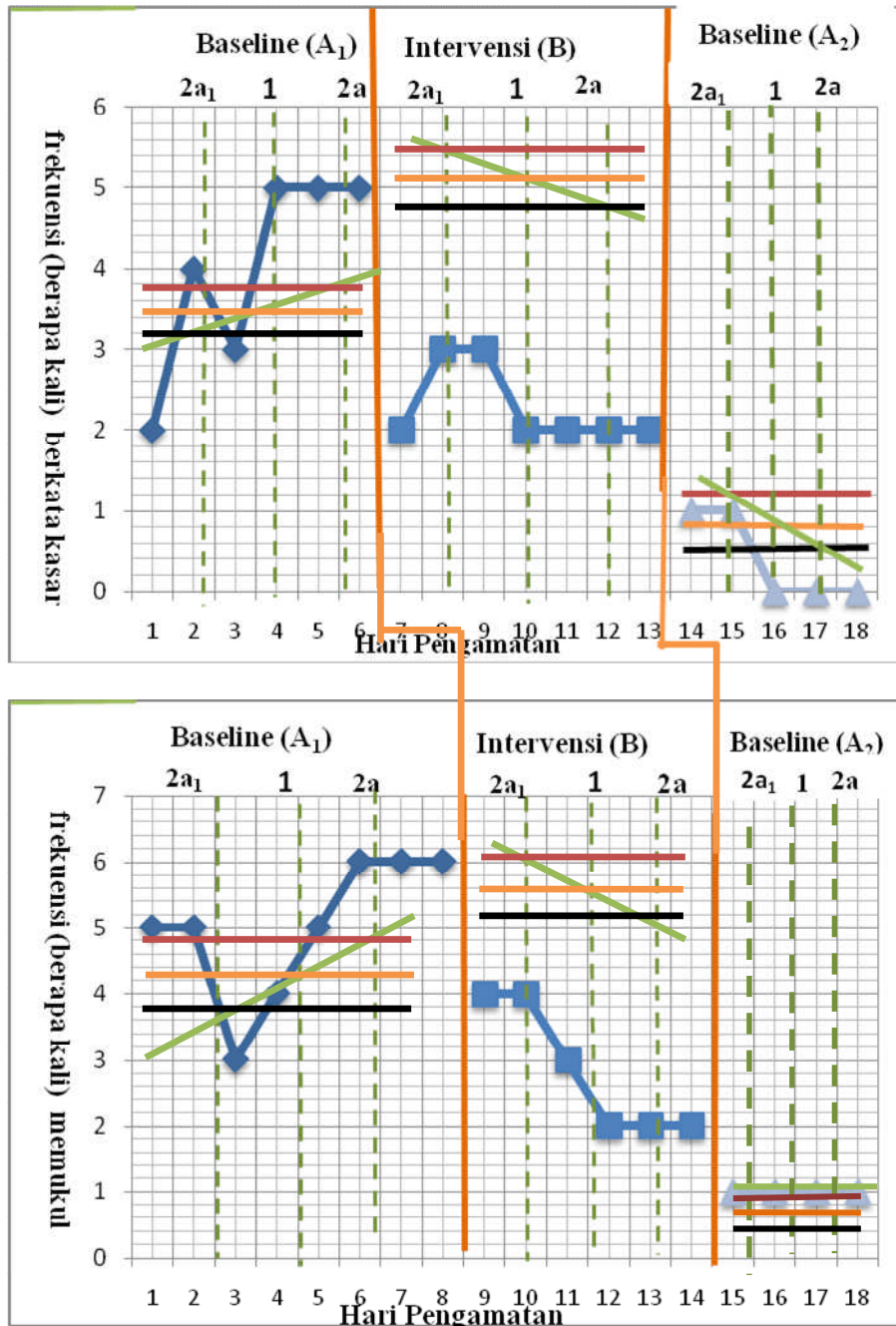
Perilaku agresif yang ditimbulkan anak agar tidak semakin meningkat untuk waktu yang lama dan juga tidak berdampak buruk dari dirinya sendiri atau orang lain. Maka di berikan pelatihan keterampilan sosial.

Peneliti mengamati perilaku sasaran (target behavior) anak dalam kegiatan pembelajaran, serta mencatat frekuensi perilaku sasaran yang diamati. Peneliti membatasi kriteria penilaian perilaku agresif anak gangguan perilaku adalah dengan (1) mencatat berapa kali anak melakukan perilaku agresif berkata kasar, (2) mencatat berapa kali anak melakukan perilaku agresif memukul.

Penelitian ini menggunakan desain Multiple Baseline Cross Variable, dimana penelitian ini dilakukan sebanyak 18 kali pertemuan. Untuk lebih jelas akan dipaparkan pada pembahasan hasil penelitian.

Adapun hasil penelitian dijelaskan berdasarkan grafik dalam Kondisi Perhatian dan partisipasi saat belajar di bawah ini.

#### a. Grafik dan Analisis Hasil Penelitian



**Gambar 1. Analisis Data perilaku berkata kasar dan memukul**

Kecenderungan stabilitas berkata kasar difase baseline (A<sub>1</sub>) menunjukkan hasil yang tidak stabil, karena persentase stabilitas kondisi baseline sebelum diberikan intervensi (A<sub>1</sub>) 0% dengan batas atas 4.37, batas bawah 3.63, mean level 4. Fase intervensi (B) dengan batas atas 2.50, batas bawah 2.05 mean level 2.28 dan persentase stabilitas menunjukkan 0%. Fase baseline setelah di berikan intervensi (A<sub>2</sub>) dengan batas atas 0.475, batas bawah 0.325, mean level 0.4 dan persentase stabilitas menunjukkan 40%. Jika persentase stabilitasnya terletak antara 85%-90% maka kecenderungan arahnya

dikatakan stabil, sedangkan jika di bawah 85%-90% dikatakan tidak stabil atau variable (Sunanto, Takeuchi, K., 2005). Maka persentase stabilitas pada kondisi awal sebelum diberikan intervensi ( $A_1$ ) tidak stabil, kondisi saat diberikan intervensi (B) tidak stabil dan kondisi setelah diberikan intervensi ( $A_2$ ) tidak stabil. Sedangkan kecenderungan stabilitas memukul difase baseline ( $A_1$ ) menunjukkan hasil yang tidak stabil, karena persentase stabilitas kondisi baseline sebelum diberikan intervensi ( $A_1$ ) 37.5 % dengan batas atas 5.45, batas bawah 4.55, mean level 5. Fase intervensi dengan batas atas 3.13, batas bawah 2.53, mean level 2.83 dan persentase stabilitas menunjukkan 16.6%. fase baseline ( $A_2$ ) setelah diberikan intervensi dengan batas atas 1.075 batas bawah 0.925, mean level 1 dan persentase stabilitas menunjukkan 100%. Maka persentase stabilitas pada kondisi awal sebelum diberikan intervensi ( $A_1$ ) tidak stabil, kondisi pada saat diberikan intervensi (B) tidak stabil dan kondisi setelah diberikan intervensi ( $A_2$ ) tidak stabil.

Menentukan jejak data dalam penelitian ini, dimana kondisi baseline sebelum diberikan intervensi ( $A_1$ ) perilaku berkata kasar pada sesi 1-6 mengalami perubahan yang cenderung meningkat. Sedangkan kondisi intervensi (B) perilaku berkata kasar anak pada sesi 7-13 mengalami perubahan yang cenderung menurun dan kondisi setelah diberikan intervensi ( $A_2$ ) berkata kasar anak pada sesi 14-18 mengalami perubahan yang cenderung menurun. Kondisi baseline sebelum diberikan intervensi ( $A_1$ ) perilaku memukul pada sesi 1-8, mengalami perubahan yang cenderung meningkat. Sedangkan kondisi intervensi (B) perilaku memukul pada sesi 9-14 mengalami perubahan yang cenderung menurun dan kondisi setelah diberikan intervensi ( $A_2$ ) berkata kasar anak pada sesi 15-18 mengalami perubahan yang cenderung menurun.

Level stabilitas dan rentang, maka dapat ditentukan dengan melihat data pada setiap kondisi dalam grafik. Berdasarkan data berkata kasar dapat dilihat bahwa, pada kondisi baseline ( $A_1$ ) datanya tidak stabil dengan frekuensi data yang didapat adalah 2-5 kali. Kondisi intervensi (B) datanya tidak stabil dengan frekuensi yang didapat adalah 2-3 kali. Kondisi setelah diberikan intervensi ( $A_2$ ) datanya tidak stabil dengan frekuensi yang didapat adalah 0-1. Kondisi baseline ( $A_1$ ), 2 merupakan frekuensi terendah yang titik datanya berjumlah enam titik yaitu (2,4,3,5,5,5). Pada kondisi intervensi (B), 2 adalah frekuensi terendah yang titik datanya berjumlah tujuh titik yaitu (2,3,3,2,2,2). Pada kondisi setelah diberikan intervensi ( $A_2$ ), 0 adalah frekuensi terendah yang titik datanya berjumlah lima titik yaitu (1,1,0,0,0). Hasil data pada kondisi intervensi (B) tersebut tampak nilai data yang bervariasi, mulai dari rentang pertama pengamatan hingga pengamatan terakhir sesi intervensi.

Data memukul dapat dilihat bahwa pada kondisi baseline ( $A_1$ ) variabel kedua datanya tidak stabil, dengan frekuensi data yang didapat adalah 5-6 kali. Kondisi intervensi (B) datanya bervariasi dengan frekuensi yang didapat adalah 2-4 kali. Kondisi setelah diberikan intervensi ( $A_2$ ) datanya stabil dengan frekuensi yang didapat adalah 1-1 kali. Adapun variabel memukul anak pada kondisi baseline ( $A_1$ ), 3 merupakan frekuensi terendah yang titik datanya berjumlah delapan titik yaitu (5,5,3,4,5,6,6,6). Kondisi intervensi (B), 2 adalah frekuensi terendah yang titik datanya berjumlah enam titik yaitu (4,4,3,2,2,2). Pada kondisi setelah diberikan intervensi atau tanpa perlakuan ( $A_2$ ) mencapai kondisi stabil dimana jumlah frekuensi sama yang titik datanya berjumlah empat yaitu (1,1,1,1).

Maka dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan pada kondisi baseline ( $A_1$ ) dalam berkata kasar, level perubahannya meningkat (-), saat diberikan perlakuan kondisi intervensi (B) level perubahan menurun (+) dan setelah diberikan perlakuan ( $A_2$ ) level perubahan menurun. Sedangkan kondisi baseline ( $A_1$ ) dalam memukul level perubahannya meningkat (-), saat diberikan perlakuan kondisi intervensi (B) level perubahan menurun (+) dan setelah diberikan intervensi ( $A_2$ ) level perubahan tidak terjadi atau dalam kondisi stabil (=). Jika tanda (+) dan (-) disesuaikan dengan tujuan intervensi. Tanda (+) menunjukkan makna yang membaik karena tujuan intervensi untuk menaikkan, tanda (-) menunjukkan makna yang memburuk (Sunanto, Takeuchi, K., 2005).

Berkata kasar kondisi baseline ( $A_1$ ) kecenderungan stabilitasnya 0 % (tidak stabil), pada kondisi

intervensi (B) kecenderungan stabilitasnya 0% (tidak stabil) dan kondisi setelah diberikan intervensi (A2) kecenderungan stabilitasnya 60%. Memukul baseline (A1) kecenderungan stabilitasnya 37.5% (tidak stabil), pada kondisi intervensi (B) kecenderungan stabilitasnya 16.6% (tidak stabil) dan kondisi setelah diberikan intervensi atau tanpa perlakuan (A2) kecenderungan stabilitasnya 100% (stabil).

Data overlap data pada kondisi Baseline I dan intervensi data dapat dilihat pada batas atas dan batas bawah kondisi baseline (A1) berkata kasar yaitu 4.37 dan 3.63. Poin dalam rentang kondisi baseline adalah 0. Perolehan pada poin dalam rentang baseline yaitu 0 dibagi dengan banyaknya data point yang ada pada kondisi intervensi yaitu kemudian dikalikan 100%, yaitu  $\frac{0}{7} \times 100\% = 0\%$ .

Sedangkan data overlap pada kondisi intervensi dan Baseline II data dapat dilihat pada batas atas dan batas bawah kondisi setelah di berikan intervensi *Baseline* (A2) berkata kasar yaitu 0.475 dan 0.325. Poin dalam rentang kondisi baseline adalah 0. Perolehan pada poin dalam rentang baseline yaitu 0 dibagi dengan banyaknya data point yang ada pada kondisi intervensi yaitu kemudian dikalikan 100%, yaitu  $\frac{0}{4} \times 100\% = 0\%$ .

Overlap memukul pada kondisi Baseline I dan intervensi, data dapat dilihat pada batas atas dan batas bawah yaitu 5.45 dan 4.55 Poin dalam rentang kondisi baseline adalah 1. Perolehan pada poin dalam rentang baseline yaitu 1 dibagi dengan banyaknya data point yang ada pada kondisi intervensi yaitu kemudian dikalikan 100%, yaitu  $\frac{1}{6} \times 100\% = 16.6\%$ . Data di atas tidak terdapat data yang overlap (tumpang tindih). Sedangkan data overlap pada kondisi intervensi dan Baseline II data dapat dilihat pada batas atas dan batas bawah kondisi setelah di berikan intervensi *Baseline* (A2) memukul yaitu 3.13 dan 2.53. Poin dalam rentang kondisi baseline adalah 0. Perolehan pada poin dalam rentang baseline yaitu 0 dibagi dengan banyaknya data point yang ada pada kondisi intervensi yaitu kemudian dikalikan 100%, yaitu  $\frac{0}{4} \times 100\% = 0\%$ .

Hasil penelitian ini menunjukkan yang pada mulanya perilaku anak berkata kasar sebanyak 5 kali dan memukul sebanyak 6 kali. Saat pemberian intervensi berupa keterampilan sosial, hasil menunjukkan perubahan yang signifikan yaitu berkata kasar anak sebanyak 2 kali dan memukul anak sebanyak 2 kali. Setelah pemberian intervensi hasil menunjukkan berkata kasar sebanyak 0 dan memukul sebanyak 1 kali. Hasil ini menunjukkan adanya perubahan dimana anak mulai untuk berperilaku baik. Penelitian ini menggunakan keterampilan sosial yang didalamnya anak diminta untuk bermain peran sebagai seorang yang mempunyai perilaku yang baik.

*Role Playing* atau bermain peran dapat diberikan pada anak dapat mengurangi perilaku agresif dapat dikatakan berhasil karena anak dapat memahami makna dan pelajaran apa yang dapat dalam setiap drama yang diperankan. Hal ini diperkuat pada evaluasi pertemuan terakhir yang disertai refleksi diri anak yang mana anak dapat memilah-milah kebiasaan yang harus dipertahankan dan kebiasaan yang harus dikurangi, salah satunya yaitu kebiasaan berperilaku agresif.

Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya oleh Anis Denista Prahasti (2016) yang menyatakan suatu perilaku yang cenderung digunakan untuk menyerang atau melukai orang lain. Fokus dari perilaku agresif yang akan diteliti yaitu pada perilaku suka memukul orang lain yang biasa disebut dengan perilaku agresif non verbal. Penelitian ini menyatakan bahwa untuk menurunkan perilaku agresif non verbal menggunakan *Role Playing* menjadi sarana yang paling tepat. Penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eria Sunantari dan Diana Ariswanti Triningtyas (2016) yang menyatakan bahwa pemberian *Role Playing* terhadap perilaku agresif anak mengalami penurunan.

Adapun estimasi kecenderungan arah, jejak data, perubahan dan efeknya dari variabel pertama dengan kondisi baseline (A1) mengalami sedikit peningkatan. Namun, pada kondisi intervensi (B) jauh mengalami penurunan dari pada kondisi baseline dan overlap untuk berkata kasar 0% dan setelah diberikan atau tanpa perlakuan (A2) overlap untuk berkata kasar 0%.



Adapun estimasi kecenderungan arah, jejak data, perubahan dan efeknya dari variabel kedua dengan kondisi baseline (A1) mengalami peningkatan. Namun, pada kondisi intervensi (B) mengalami sedikit penurunan dari pada kondisi baseline dan overlap untuk memukul 16.6% dan setelah diberikan atau tanpa perlakuan (A2) overlap untuk memukul 0%. Semakin kecil persentase overlap makin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior (Sunanto, Takeuchi, K., 2005). Maka dapat dinyatakan bahwa pelatihan keterampilan sosial efektif dalam mengurangi perilaku agresif pada anak gangguan perilaku di SD N 02 Cupak Tengah.  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab IV maka dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* efektif dapat menurunkan perilaku agresif pada anak gangguan perilaku dengan perilaku berkata kasar dan memukul. Hal ini dapat dibuktikan melalui analisis data grafik dan perhitungan terhadap data yang diperoleh peneliti di lapangan dengan merekam data dan observasi langsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa grafik menurun sesuai dengan tujuan penelitian dan data overlap yang kecil yang menunjukkan bahwa semakin baik intervensi atau keterampilan sosial terhadap perilaku agresif. Agar *Role Playing* dapat dilakukan dengan efektif maka hal yang harus diperhatikan adalah perilaku anak saat berinteraksi sosial

*Role Playing* adalah salah satu teknik pelatihan keterampilan sosial. *Role Playing* merupakan bermain peran yang dilakukan klien untuk memerankan peran atau tokoh yang sudah disiapkan terapis. *Role Playing* bertujuan agar seseorang dapat menghayati, berimajinasi dengan peran yang telah ditentukan

## Daftar Rujukan

- Anisah, A. S. (2015). Gangguan Prilaku pada Anak dan Implikasinya Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar*, 1(2). Retrieved from <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/download/689/542>
- Christie, I. H. F., Kaunang, T. M. D., & Munayang, H. (2017). gambaran gangguan perilaku pada anak yang mengalami kekerasan di enam sekolah dasar kecamatan melalayang kota manado, 1(3), 47–55.
- Kurniawan, A. (2014). Efektivitas Konseling Kelompok Teman Sebaya dalam Mereduksi Perilaku Agresif Siswa, 2013–2014.
- Mahabbati, A. (2014). Pola Perilaku Bermasalah Dan Rancangan Intervensi Pada Anak Tunalaras Tipe Gangguan Perilaku (Conduct Disorder ). *Dinamika Pendidikan*, 21(1), 1–21. Retrieved from [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=282843&val=7192&title=Pola Perilaku Bermasalah dan Rancangan Intervensi pada Anak Tunalaras Tipe Gangguan Perilaku \(Conduct Disorder\) Berdasarkan Fungsctional Behavior Assesment](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=282843&val=7192&title=Pola%20Perilaku%20Bermasalah%20dan%20Rancangan%20Intervensi%20pada%20Anak%20Tunalaras%20Tipe%20Gangguan%20Perilaku%20(Conduct%20Disorder)%20Berdasarkan%20Fungsctional%20Behavior%20Assesment)
- Malik, muhammad anas. (2007). *pengantar psikologi sosial*. makassar: badan penerbit UNM. Retrieved from <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/>
- Rehani, R. (2012). Gangguan Tingkah Laku Pada Anak. *Al-Ta Lim*, 19(3), 201. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.54>
- Restu, Y., & Yusri. (2013). Studi tentang perilaku agresif siswa di sekolah. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1), 243–249. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor/article/viewFile/1074/932>
- Sunanto, Takeuchi, K., & N. (2005). *Pengantar penelitian dengan subyek tunggal*. Bandung: Alfabeta.