

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial, sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan interaksi dengan sesamanya. Proses interaksi yang dilakukan manusia seringkali menimbulkan perilaku yang negatif sehingga mengakibatkan munculnya perilaku maladaptif yang sering disebut sebagai perilaku agresif.

Perilaku agresif merupakan perilaku yang dilakukan secara sengaja oleh individu dengan tujuan untuk menyakiti atau merugikan individu lain, baik secara verbal maupun non verbal.

Sebagian besar individu menganggap perilaku agresif bukanlah permasalahan yang serius, melainkan luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampakkan dalam bentuk menyakiti dan pengrusakan terhadap orang atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata dan perilaku non verbal seperti, memukul, menendang, melempar, merusak benda milik orang lain, menghina, mencaci-maki, mengejek orang lain, berteriak, dan mengeluarkan kata-kata kasar.

Individu yang berperilaku agresif memiliki karakteristik yakni sulit untuk diatur, suka berkelahi dengan temannya, tidak patuh, memusuhi orang lain, suka untuk membalas dendam, suka berbohong, sering mencuri, temperamental, bahkan sampai membunuh.

Surya (2004:45-48), menyatakan “Faktor-faktor penyebab munculnya perilaku agresif individu, seperti merasa kurang diperhatikan, tertekan, pengaruh pergaulan yang negatif, dan efek dari pengaruh tayangan kekerasan di media massa”.

Perilaku agresif dapat berdampak terhadap diri sendiri dan lingkungan. Dampak terhadap diri sendiri yaitu dijauhi oleh teman sebaya, sulit menjalani hubungan sosial dengan baik, dan menjadi model yang buruk serta dampak terhadap lingkungan selalu dianggap atau dicap buruk oleh masyarakat di tempat tinggalnya sehingga lemahnya kontrol diri individu, kurang dapat melakukan refleksi diri, dan kurang bertanggung jawab atas akibat perbuatannya.

Perilaku agresif individu sudah menjadi masalah universal dan akhir-akhir ini cenderung semakin meningkat terutama di lingkungan masyarakat, jika tidak segera ditangani. Disamping dapat mengganggu proses pembelajaran, juga akan menyebabkan individu cenderung beradaptasi dengan kebiasaan yang kurang baik.

Melihat fenomena perilaku agresif individu yang terjadi di lingkungan masyarakat, jika dipertahankan maka dapat menimbulkan dampak negatif bagi dirinya sendiri dan orang lain sehingga perlu ditangani dan diberikan solusi salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam membantu individu yang mengalami masalah perilaku agresif yaitu melalui layanan bimbingan kelompok.

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh pemimpin kelompok (konselor) dan anggota kelompok (konseli/siswa) yang memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, serta saran.

Bimbingan kelompok merupakan layanan yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi dan/atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok. Dalam kegiatan bimbingan kelompok pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang

bermanfaat untuk membantu anggota kelompok mencapai perkembangan dalam hal pribadi, sosial, belajar, dan karier. Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu berkembangnya sosialisasi individu, khususnya kemampuan komunikasi anggota kelompok, dan untuk mengentaskan masalah peserta layanan.

Bimbingan kelompok merupakan salah satu jenis layanan dalam bimbingan dan konseling yang memiliki 4 tahap pelaksanaan yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok guru BK membutuhkan teknik untuk membantu menyelesaikan masalah individu. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok adalah teknik *role playing*.

Teknik *role playing* adalah berakting dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, atau menggambarkan *imajiner* yang dapat terjadi di mana dan kapan saja.

Teknik *role playing* bertujuan untuk membantu individu mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan sesama, artinya bahwa dalam teknik *role playing* individu akan memerankan suatu tokoh dalam cerita tersebut dan individu harus bisa menyesuaikan diri sesuai karakter dalam cerita tersebut dengan individu yang lain sesuai perannya masing-masing serta membantu individu untuk berpikir kritis memecahkan masalah dan mengambil keputusan dalam suatu diskusi kelompok.

Teknik *role playing* merupakan salah satu teknik yang membantu mengurangi perilaku agresif individu. Efektivitas penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif didukung oleh hasil penelitian Turheni

dan Zahrah (2016) dengan judul efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mereduksi perilaku siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang efektivitas penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif individu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Mengapa teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok diterapkan untuk mengurangi perilaku agresif individu ?
2. Bagaimana prosedur penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif individu?
3. Apakah penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif untuk mengurangi perilaku agresif individu?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan uraian masalah, maka tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk:

1. Mengetahui alasan penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif individu.
2. Mengetahui prosedur penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif individu.
3. Mengetahui efektivitas penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif individu.

D. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat teoretis dan praktis dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Skripsi ini dapat memberikan sumbangan teoretis berupa pemahaman dan memperkaya wawasan bagi calon konselor tentang penggunaan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif individu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pembaca

Skripsi ini bermanfaat sebagai referensi bagi pembaca dalam mengkaji topik tentang penggunaan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif individu.

b. Bagi Guru BK

Skripsi ini bermanfaat bagi guru BK agar lebih meningkatkan wawasan dan keterampilan dalam penggunaan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk membantu mengurangi perilaku agresif individu.

c. Bagi Penulis

Skripsi ini bermanfaat bagi penulis agar lebih memahami dan terampil menerapkan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif individu.