

ABSTRAK

Laili Indriyati, 2007. *Keefektifan Pendekatan Konseling Behavioristik dengan Teknik Bermain Peran untuk Mengurangi Perilaku Agresif pada Siswa Kelas XI SMA Purusatama Semarang Tahun 2006/2007.* Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Kata kunci: siswa SMA Purusatama, perilaku agresif, teknik bermain peran

Maraknya tindak kekerasan di kalangan pelajar telah menarik perhatian berbagai kalangan karena merupakan fenomena yang memprihatinkan. Pelajar yang tugas sebenarnya adalah belajar untuk masa depan diri dan bangsanya justru lebih tertarik melakukan tindak agresif yang bahkan berujung pada tindak kriminal. Hal tersebut juga terjadi di SMA Purusatama dimana banyak terjadi tindakan agresif, salah satunya adalah kasus perkelahian antar pelajar, yang dalam satu tahun ini terjadi sebanyak 5 kali. Dari latar belakang itulah terbersit pemikiran untuk menerapkan suatu pendekatan untuk mengurangi perilaku agresif yang dilakukan para pelajar.

Perilaku agresif adalah perilaku yang dilakukan seseorang dengan tujuan menyakiti benda atau orang lain. Penyebab munculnya perilaku agresif ini bersifat situasional dan non situasional. Salah satu jalan keluar yang mungkin dilakukan adalah dengan memanipulasi keadaan agar perilaku agresif itu berkurang dengan menerapkan teknik bermain peran, yang termasuk salah satu teknik dalam pendekatan behavioristik. Bermain peran ini adalah salah satu cara untuk melatih siswa agresif berempati terhadap calon korban. Menurut para ahli latihan empati ini terbukti efektif untuk mengurangi perilaku agresif.

Penelitian ini dilakukan di SMA Purusatama Semarang yang mengambil sampel dengan teknik *purposive sampling*, menjangar 4 siswa kategori agresif tinggi dan 2 siswa kategori agresif sedang. Penelitian ini terdiri dari variabel independen yaitu Pendekatan Behavioristik dengan Teknik Bermain Peran dan variabel dependen Perilaku Agresif. Metode dan alat pengumpul data yang digunakan adalah Skala Agresifitas. Analisis data yang digunakan untuk desain *one group pre-test-post-test* ini adalah uji t (t-test).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilakukan treatment dengan teknik bermain peran yang dapat dilihat dari hasil pre-test, perilaku agresif klien tinggi terutama pada perilaku agresif fisik. Kemudian setelah mendapat treatment, perilaku para klien ini berangsur turun meskipun tidak terlalu besar namun tergolong signifikan. Hasil analisis t-test yang diperoleh adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau yang berarti H_0 diterima.

Dapat disimpulkan, Pendekatan Behavioristik dengan teknik bermain peran dapat mengurangi perilaku agresif pada siswa kelas XI SMA Purusatama Semarang tahun 2006/2007. Dari hasil penelitian ini disarankan pada pihak sekolah, terutama konselor sekolah, yaitu cara menangani siswa berperilaku agresif bukan dengan memberikan hukuman, melainkan dengan *personal approach* yang salah satunya dapat menggunakan Teknik Bermain Peran.