

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK  
PANJANG UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PADA SISWA  
DI SMP NEGERI 8 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**MILA MARDEWI UBAT  
NIM. 180213033  
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Bimbingan dan Konseling**



**BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM - BANDA ACEH  
2023 M / 1444 H**

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK  
PANJANG UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF  
PADA SISWA DI SMP NEGERI 8 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar sarjana  
Prodi Bimbingan dan Konseling**

**Diajukan Oleh**

**MILA MARDEWI UBAT  
NIM. 180213033  
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Bimbingan dan Konseling**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I**



**Wanty Khaira, M.Ed  
NIP.197606132014112002**

**Pembimbing II**



**Evi Zuhara, M.Pd  
NIP.198903122020122016**

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK  
PANJANG UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF  
PADA SISWA DI SMP NEGERI 8 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

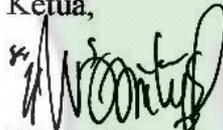
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Pada Hari/Tanggal :

Rabu, 31 Mei 2023  
11 Dzulkaidah 1444

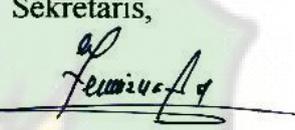
**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua,



**Wanty Khairah, M.Ed**  
NIP. 197606182014112002

Sekretaris,



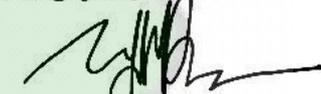
**Evi Zuhara, M.Pd**  
NIP. 198903122020122016

Penguji I,



**Muslima, S.Ag., M.Ed**  
NIP. 197202122014112001

Penguji II,

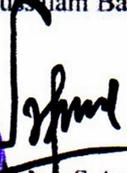


**Usfur Ridha, M.Psi., Psikolog**  
NIDN. 2006078301

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darusalam Banda Aceh



  
**Prof. Safrul Huluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.**  
NIP. 1973010211997031003

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mila Mardewi Ubat

NIM : 180213033

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk  
Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa di SMP Negeri 8 Banda  
Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan yang telah berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 31 Mei 2023

Yang Menyatakan,



  
Mila Mardewi Ubat  
NIM. 18021303

## ABSTRAK

Nama : Mila Mardewi Ubat  
NIM : 180213033  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling  
Judul : Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh  
Tebal Skripsi : 89 Halaman  
Pembimbing I : Wanty Khaira, M.Ed  
Pembimbing II : Evi Zuhara, M.Pd  
Kata Kunci : Permainan Bakiak Panjang, Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan salah satu fenomena sosial yang masih sering terjadi dikalangan remaja dan termasuk dalam tindakan-tindakan diskriminatif, dan bertentangan dengan norma-norma yang berlaku di sekolah dan masyarakat. Perilaku agresif merupakan salah satu bentuk ungkapan emosi akibat adanya suatu ketidakberhasilan yang dialami serta disebut juga sebagai perilaku negatif atau antisosial. Agresivitas dapat ditunjukkan oleh seseorang ataupun sekelompok orang baik secara verbal maupun fisik yang bertujuan untuk menyakiti atau melukai orang lain. Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media permainan tradisional bakiak panjang dalam mengurangi perilaku agresif pada siswa SMP Negeri 8 Banda Aceh. Sampel penelitian sebanyak 9 orang siswa yang didapatkan dari hasil uji data *pretest* dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket *skala likert* untuk mengukur tingkat agresivitas siswa. Penyebaran angket dilakukan kepada siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Banda Aceh. Setelah memperoleh data, selanjutnya data dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan perolehan nilai *t* hitung sebesar 9.583 lebih besar dibandingkan *t* tabel sebesar 1.859 ( $9.583 > 1.859$ ). Artinya, terjadi penurunan pada tingkat perilaku agresif siswa sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak. Dapat disimpulkan penelitian menunjukkan penerapan media permainan tradisional bakiak panjang dapat mengurangi perilaku agresif pada siswa. Penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait penerapan permainan bakiak panjang sebagai media dalam mengurangi perilaku agresif siswa.

**Kata Kunci:** Permainan Bakiak Panjang, Perilaku Agresif

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa karena dengan rahmat dan karunia-Nya serta taufik dan hidayah-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut sampai hari kiamat nanti. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Judul yang penulis ajukan adalah **“Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh”**.

Dalam penyusunan dan penelitian skripsi tidak terlepas dari bantuan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karenanya dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati ingin menyampaikan terimakasih kepada bapak dan ibu, yang terhormat:

1. Prof. Safrul Muluk, S.Ag, M.A, M.Ed, P.h.D selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pembantu dekan dan seluruh staf karyawan/karyawati FTK UIN Ar-Raniry yang telah memberikan izin untuk melanjutkan studi di program Studi Bimbingan dan Konseling.
2. Muslimah, S.Ag., M.Ed selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

3. Wanty Khaira, M.Ed selaku pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan nasehat dan motivasi, mencurahkan perhatian, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi.
4. Evi Zuhara, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu bijaksana memberikan bimbingan dan nasehat, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi.
5. Dr. Mashuri, M.A selaku pembimbing akademik yang selalu bersedia meluangkan waktunya, memberikan motivasi serta dukungan.
6. Seluruh dosen beserta staf Prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
7. Burhanuddin, S.Pd, selaku kepala sekolah SMP Negeri 8 Banda Aceh yang sudi kiranya menerima penulis untuk melaksanakan kegiatan pengumpulan data penelitian ilmiah di SMP Negeri 8 Banda Aceh
8. Sarda Syafrida, S.Pd, dan Sri Wahyuni, S.Pd selaku guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 8 Banda Aceh yang telah meluangkan waktu dan memberikan dukungan pada pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 8 Banda Aceh.
9. Orang tua tercinta dan tersayang bapak Anwar Ubat dan ibu Savi Manidar yang telah mendidik dan mengasuhku dengan penuh kasih sayang serta kesabaran, yang selalu memberikan motivasi, bekerja keras, dan selalu mendoakan keberhasilanku, memberikan semangat yang luar biasa sehingga

anakmu tetap kuat menghadapi rintangan yang ada dan dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi salah satu wujud bukti dan ungkapan rasa terimakasih tak terhingga.

10. Kakak tersayang Liza Malvina Ubat, S.Pd yang selalu memberikan nasihat, bantuan, dukungan materi serta semangat dan motivasi yang luar biasa kepada adik satu-satunya untuk tetap kuat dan optimis dalam menyelesaikan skripsi.
11. Keluarga besar yang selalu menanti kelulusanku untuk menjadi sarjana, yang memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
12. Sahabat, teman, dan rekan-rekan bimbingan dan konseling angkatan 2018 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis ucapkan terimakasih karena selalu menyemangati, membantu, dan mendoakan penulis dari awal hingga akhir penulisan skripsi.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dalam isi maupun penyusunannya, untuk itu masukan demi kemajuan dimasa akan datang sangat penulis harapkan. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan penulisan skripsi ini mendapat berkah dari Allah SWT, agar dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak serta dapat menjadi amal ibadah.

Banda Aceh, 15 Mei 2023  
Penulis,

Mila Mardewi Ubat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Hipotesis Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
F. Definisi Operasional .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
A. Bimbingan Kelompok .....	13
1. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	13
2. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	15
3. Tahapan dalam Bimbingan Kelompok .....	18
4. Teknik-teknik Bimbingan kelompok .....	21
5. Kelebihan dan Kekurangan Bimbingan Kelompok .....	23
B. Permainan Tradisional Bakiak Panjang .....	26
1. sejarah permainan Tradisional Bakiak Panjang .....	26
2. Pengertian Permainan Tradisional Bakiak Panjang .....	27
3. Tujuan Permainan Tradisional Bakiak Panjang .....	29
4. Manfaat Permainan Tradisional Bakiak Panjang.....	32
5. Prosedur Permainan Bakiak Panjang .....	34
C. Perilaku Agresif .....	36
1. Pengertian Perilaku Agresif .....	36
2. Faktor Penyebab Perilaku Agresif .....	39
3. Aspek–aspek Perilaku Agresif .....	42
4. Jenis-jenis Perilaku Agresif .....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
A. Rancangan Penelitian .....	46
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	48
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	50
D. Teknik Pengumpulan Data.....	59
E. Teknik Analisis Data.....	60

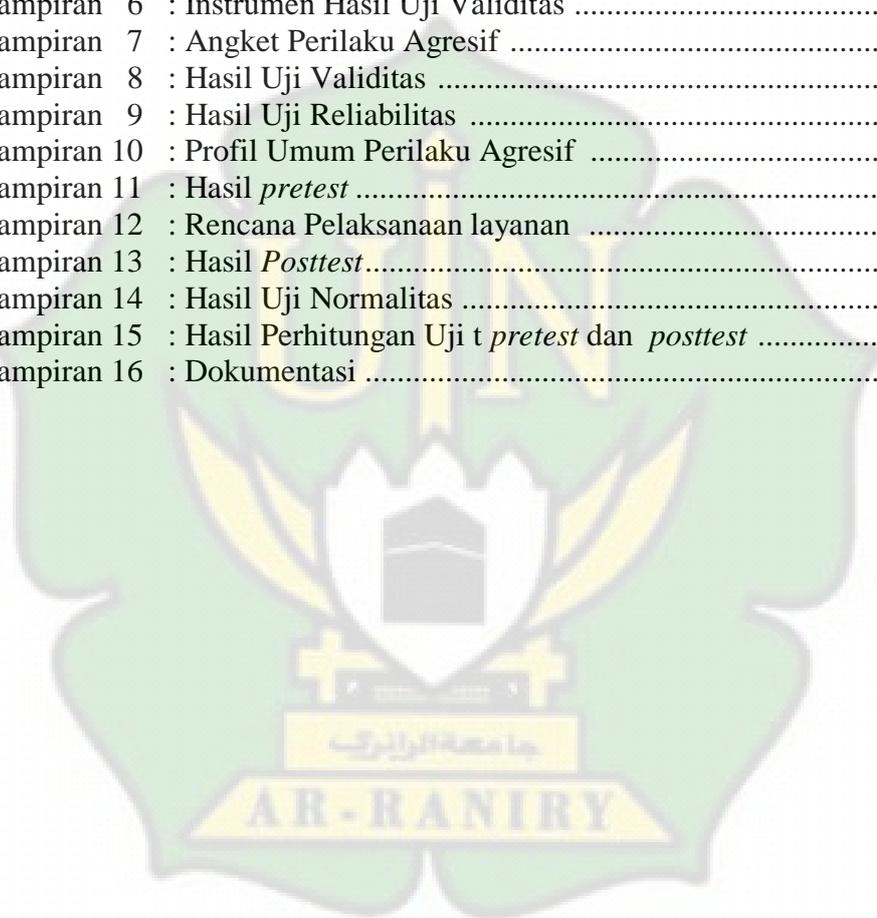
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
A. Hasil penelitian .....	62
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	62
a. Profil Perilaku Agresif Siwa Kelas VII di SMP Negeri 8 Banda Aceh.....	65
2. Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 8 Banda Aceh .....	66
a. Uji Hipotesis Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 8 Banda Aceh .....	66
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	71
1. Pembahasan Profil Perilaku Agresif Pada Siswa.....	71
a. Pembahasan Profil Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh Berdasarkan Indikator .....	71
2. Pembahasan Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk mengurangi Perilaku Agresif Siswa di SMP negeri 8 Banda Aceh.....	78
a. Pembahasan Hasil Observasi .....	79
b. Pembahasan Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siwa .....	82
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>93</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>	<b>124</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain <i>one Group Pretest posttes</i> .....	47
Tabel 3.2	: Tabel Anggota Populasi Penelitian .....	49
Tabel 3.3	: Kisi-Kisi Instrumen Perilaku Agresif .....	51
Tabel 3.4	: Kategori Pemberian Skor Alternatif jawaban.....	52
Tabel 3.5	: Hasil Penimbangan Angket Perilaku Agresif .....	52
Tabel 3.6	: Rumus Validasi Instrumen .....	53
Tabel 3.7	: Kisi-kisi Instrumen Perilaku Agresif setelah uji coba .....	54
Tabel 3.8	: Hasil Uji Validitas Butir Item .....	55
Tabel 3.9	: Skor $r$ Hitung dan $r$ Tabel Hasil Uji Validitas Butir Item .....	55
Tabel 3.10	: Rumus Reliabilitas Instrumen .....	57
Tabel 3.11	: Kategori Reliabilitas Instrumen .....	58
Tabel 3.12	: <i>Output</i> Uji Reliabilitas .....	58
Tabel 4.1	: Profil SMP Negeri 8 Banda Aceh .....	62
Tabel 4.2	: Data Pendidik dan Kependidikan .....	63
Tabel 4.3	: Data Sarana dan Prasarana .....	63
Tabel 4.4	: Data Jumlah Siswa.....	64
Tabel 4.5	: Profil Guru BK .....	64
Tabel 4.6	: Profil Perilaku Agresif Siswa Kelas VII.....	66
Tabel 4.7	: Skor dan Presentase hasil <i>pretest</i> Perilaku Agresif Siswa kelas VII .....	67
Tabel 4.8	: Standar Pembagian Kategori <i>pretest</i> .....	67
Tabel 4.9	: Kategori Perilaku Agresif Siswa .....	67
Tabel 4.10	: Data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Perilaku Agresif Siswa .....	68
Tabel 4.11	: Kategori Perbandingan skor Siswa <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	69
Tabel 4.12	: Hasil Uji $t$ Berpasangan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Perilaku Agresif .....	69
Tabel 4.13	: Hasil Uji Normalitas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	70
Tabel 4.14	: Profil Umum Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 8 Banda Aceh Berdasarkan Indikator .....	71
Tabel 4.15	: Hasil Observasi .....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: SK Pembimbing Skripsi .....	94
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian Dari Kampus .....	95
Lampiran 3	: Surat Izin Penelitian Dari Dinas.....	96
Lampiran 4	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	97
Lampiran 5	: Hasil <i>judgement</i> Instrumen .....	98
Lampiran 6	: Instrumen Hasil Uji Validitas .....	100
Lampiran 7	: Angket Perilaku Agresif .....	104
Lampiran 8	: Hasil Uji Validitas .....	108
Lampiran 9	: Hasil Uji Reliabilitas .....	110
Lampiran 10	: Profil Umum Perilaku Agresif .....	110
Lampiran 11	: Hasil <i>pretest</i> .....	110
Lampiran 12	: Rencana Pelaksanaan layanan .....	112
Lampiran 13	: Hasil <i>Posttest</i> .....	118
Lampiran 14	: Hasil Uji Normalitas .....	119
Lampiran 15	: Hasil Perhitungan Uji <i>t pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	119
Lampiran 16	: Dokumentasi .....	120



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Peserta didik adalah individu yang merupakan makhluk sosial dan sudah pasti saling berhubungan serta membutuhkan orang lain didalam kehidupannya. Salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik yang berada pada fase perkembangan masa remaja adalah memiliki keterampilan perilaku sosial dan emosi agar dapat menyesuaikan diri didalam kehidupannya sehari-hari.<sup>1</sup> Pada masa remaja individu mengalami banyak tantangan dalam mencapai perkembangan kematangan fisik, mental, sosial dan emosional.<sup>2</sup>

Terhambatnya tugas perkembangan perilaku sosial dan emosi pada peserta didik dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku agresif. Perilaku agresif merupakan salah satu fenomena sosial yang masih sering terjadi dikalangan remaja dan termasuk dalam tindakan-tindakan diskriminatif, bertentangan dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat, serta disebut juga sebagai perilaku negatif atau antisosial.<sup>3</sup>

Agresivitas di kalangan remaja khususnya pelajar sekolah menengah pertama, dari tahun ke tahun semakin meningkat baik dari jumlahnya maupun variasi bentuk perilaku agresif yang dimunculkan. Data peningkatan perilaku agresif remaja dari tahun ketahun diambil dari Badan Pusat Statistik (BPS). Kasus

---

<sup>1</sup> Farida Aryani. dkk. Pengaruh Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. Vol 4 No.1 Juni 2018 : 34

<sup>2</sup> Latifah Nur Ahyani & Dwi Astuti. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. ( Jawa Tengah: Universitas Muria Kudus, 2018). h.93

<sup>3</sup> Puji Anugrah. Identifikasi Tingkat Perilaku Agresif Siswa di Man 1 Padang Panjang. *Skripsi*. ( Batusangkar: IAIN Batusangkar, 2020). h. 3

agresivitas remaja mengalami kenaikan tiap tahunnya sebesar 10,7%, untuk prediksi tahun 2018 sebanyak 10549,70 kasus, 2019 mencapai 11685,90 kasus dan pada tahun 2020 mencapai 12944,47 kasus.<sup>4</sup>

Perilaku agresif merupakan salah satu bentuk ungkapan emosi akibat adanya suatu ketidakberhasilan yang dialami. Perilaku agresif dapat ditunjukkan oleh seseorang ataupun sekelompok orang baik secara verbal maupun fisik yang bertujuan untuk menyakiti atau melukai orang lain.<sup>5</sup> Buss dan Perry (dalam Sentana dan Kumala) mengemukakan perilaku agresif merupakan kecenderungan perilaku yang niatnya menyakiti orang lain baik secara fisik, verbal, maupun psikologis, untuk mengekspresikan perasaan negatif sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>6</sup>

Danielle (dalam Kristiani) menjelaskan munculnya perilaku agresif juga karena kurangnya empati. Sedangkan dengan adanya rasa empati anak mampu berpikir, merasakan, dan memahami keadaan orang lain, sehingga anak benar-benar dapat merasakan apa yang orang lain rasakan.<sup>7</sup>

Sugio (dalam Wibisono) memaparkan “seseorang yang berperilaku agresif biasanya memiliki tujuan sendiri yaitu kemenangan, akan tetapi hal itu harus dibayar dengan dampak yang tidak menyenangkan. Seseorang yang berperilaku agresif akan dijauhi lingkungannya karena perilakunya dapat menyakiti orang

---

<sup>4</sup> Ahmad Yanizon, Vina Sesriani. Penyebab Munculnya perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Kopasta*. Vol 6, No. 1, 2019: 24

<sup>5</sup> Endang Mei Yunalia, Arif Nurma Etika. Analisis Perilaku Agresif Pada Remaja Disekolah Menengah Pertama. *Journal Health Of Studies*. Vol 4, No. 1 Maret 2020: 38

<sup>6</sup> Mohammad Arif Sentana, Intan Dewi Kumala. Agresivitas dan Kontrol Diri Pada Remaja Di Banda Aceh. *Jurnal Sains Psikologi*. Jilid 6, No.2, November 2017: 52

<sup>7</sup> Anggun Oktavia Kristiani. *Pengaruh Empati dan Regulasi Emosi Terhadap Agresivitas Pada Anak Usia Dini*. Tesis. (Yogyakarta: UNY, 2020). h.5

lain”.<sup>8</sup> Khabib dalam penelitiannya juga menjelaskan dampak perilaku agresif tidak hanya mempengaruhi fungsi anak dalam perkembangan emosi dan perilaku, tetapi juga mempengaruhi prestasi akademis, interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan guru di sekolah.<sup>9</sup>

Perilaku agresif merupakan salah satu bentuk penyerangan terhadap orang lain. Dalam ajaran agama islam, tindakan menyerang orang lain baik dengan ucapan maupun tindakan termasuk dalam kategori tidak terpuji dan dilarang. Sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-Hujurat:11.<sup>10</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَرُوا بِالْألقَابِ بِئْسَ الْاسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ ۚ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diolok-olokkan itu) lebih baik daripada mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olok) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diolok-olok itu) lebih baik daripada perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela dan saling memanggil dengan julukan yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barang siapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim”.

<sup>8</sup> Dhika Dzulkarnain Wibisono. “ Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Agresi Pemain Game Online Pada Siswa SMP Al-Washilah Panguragan Kab. Cirebon Jawa Barat”. Fakultas Dakwah. ( Purwokerto:UIN Prof.K.H. Saifuddin Zuhri, 2022). h. 28

<sup>9</sup> Khabib Ashidiq. Perilaku Agresif Siswa SMP. *Jurnal studi islam, gender dan anak*. Vol.14, No.1 Juni 2019:149-150

<sup>10</sup> <https://Pustakalajnah.kemenag.co.id>. Al-Qur’an dan Terjemahannya, Edisi Penyempurnaan Tahun 2019. Cetakan, I.

Buss dan Perry (dalam kristiani) mengelompokkan agresivitas kedalam 4 bentuk agresi yang umumnya ditunjukkan anak remaja diantaranya, 1) agresi fisik yaitu menyerang dan menyakiti orang lain secara fisik contohnya memukul teman, merusak benda/barang dan berkelahi, 2) agresi verbal yaitu menyerang dengan perkataan seperti mencaki maki dan berkata kasar contohnya mengatai dan memanggil teman dengan sebutan yang tidak baik, 3) agresi marah yaitu emosi negatif yang ditunjukkan melalui rasa kesal, dan tidak mampu mengontrol rasa marah contohnya seperti seseorang langsung marah ketika keinginannya tidak terpenuhi, 4) agresi dalam bentuk sikap permusuhan seperti benci, iri hati, dan curiga kepada orang lain contohnya seorang peserta didik tidak menyukai temannya karena lebih pintar darinya.<sup>11</sup>

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru BK di sekolah yang peneliti lakukan di SMP Negeri 8 Banda Aceh terdapat beberapa peserta didik berperilaku agresif yang disebabkan oleh faktor dari dalam diri dan dari luar diri individu. Agresivitas yang ditunjukkan seperti, saling mengatai nama orang tua, memanggil teman dengan nama yang tidak baik, mengumpat, memukul temannya, bahkan berkelahi hingga memecahkan jendela kelas.

Perilaku agresif merupakan bagian dari kenakalan remaja yang tidak dapat diabaikan begitu saja, karena dampak berperilaku agresif dapat merugikan diri siswa sendiri dan orang lain. Mengenai perilaku agresif pada peserta didik perlu adanya upaya penanganan sehingga perkembangan peserta didik tidak terhambat

---

<sup>11</sup> Anggun Oktavia Kristiani. *Pengaruh Empati dan Regulasi Emosi...*, h. 26-27

dan peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya dalam tindakan yang positif.

Upaya yang dapat dilakukan untuk membantu mengurangi perilaku agresif pada peserta didik yaitu melalui layanan bimbingan dan konseling. Terdapat beberapa layanan dalam bimbingan konseling salah satunya bimbingan kelompok. Juntika Nurihsan (dalam Nasution & Abdillah) menjelaskan layanan bimbingan kelompok merupakan aktivitas kelompok berupa penyampaian informasi atau membahas topik tertentu baik mengenai pribadi, karir, belajar dan sosial guna mencegah terjadinya permasalahan pada diri peserta didik.<sup>12</sup>

Salah satu permainan simulasi yang dianggap dapat menjadi alternatif dalam membantu mengurangi perilaku agresif pada peserta didik adalah media permainan tradisional bakiak panjang. Secara umum berfungsi sebagai media pembelajaran yang merupakan komponen penunjang sehingga dapat menumbuhkan sikap belajar serta menumbuhkan kesadaran pada peserta didik.<sup>13</sup> Khususnya dalam mengurangi perilaku agresif pada peserta didik.

Bakiak panjang adalah salah satu permainan tradisional yang menyenangkan, melalui permainan bakiak panjang individu dapat menumbuhkan sikap kerjasama yang tinggi dan komunikasi yang baik antar anggota kelompok sehingga membantu individu menstabilkan emosinya, menumbuhkan rasa empati, dan bersikap sportif. Spesifiknya bakiak panjang bermanfaat pada aspek perkembangan sosial siswa yaitu dapat belajar membina hubungan dengan teman-

---

<sup>12</sup> Henni Syafriana Nasution, Abdillah. *Bimbingan Konseling (konsep, teori, dan aplikasinya)*. (Medan : LPPPI, 2019). h. 149

<sup>13</sup> Melia Novita, dkk. Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Panjang untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. Vol 2 No.1 April 2021:3

temannya tanpa harus mengganggu, saling bekerjasama mencapai tujuan, belajar memahami perasaan orang lain, belajar bersabar menunggu giliran dalam melakukan suatu aktivitas, dan tidak hanya ingin menang sendiri.<sup>14</sup>

Penelitian relevan yang dilakukan Novi Andriati, dkk pada tahun 2022 dengan judul “Analisis Kepercayaan Diri Melalui Permainan Tradisional Bakiak Di Kec. Teriak Kabupaten Bengkayang”. Bertujuan untuk memperoleh informasi terhadap kepercayaan diri melalui permainan tradisional bakiak. Populasi dalam penelitian tersebut adalah siswa SMP kelas 7, dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan rasa percaya diri berpengaruh signifikan terhadap kepercayaan diri siswa melalui permainan tradisional bakiak terhadap kepercayaan diri mulai dari perencanaan dan pelaksanaannya dapat disimpulkan berjalan dengan baik.<sup>15</sup>

Penelitian relevan lainnya oleh Gemah Ripah yang berjudul “ Permainan Tradisional Bakiak dalam Mengembangkan Sosial Anak Di RA Al Muslihun 2 Palangka Raya” menunjukkan perkembangan sikap sosial yang terlihat saat melaksanakan Permainan Tradisional Bakiak yaitu kebersamaan anak dalam mempersiapkan permainan, memberikan semangat kepada teman yang sedang bermain dan anak mampu bersabar untuk menunggu giliran dalam bermain, sikap sosial timbul saat anak-anak bermain Permainan Tradisional Bakiak.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Ramadhan Lubis, Khadijah. Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Kecerdasan E mosi Anak. *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*. Volume 4 No. 2, Desember 2018 : 181-182

<sup>15</sup> Novi Andriati, dkk. Analisis Kepercayaan diri Melalui Permainan Tradisional Bakiak Di Kec. Teriak Kabupaten Bengkayang. *Jurnal Bimbingan Konsleing*. Vol 2, No.2, Agustus 2022: 10-11

<sup>16</sup> Gemah Ripah Kusuma Ning Ayu Mekar sari. *Permainan Tradisional Bakiak dalam Mengembangkan Sosial Anak Di RA Al Muslihun 2 Palangka Raya*. Skripsi. ( Palangka Raya: IAIN Palangka Raya, 2020). h. 45

Penelitian lainnya dilakukan Sahrestia, dkk yang berjudul “Mereduksi Perilaku Agresif Anak melalui Bimbingan kelompok dengan Permainan Tradisional” menunjukkan anak-anak menjadi lebih akrab satu sama lain dan permainan tradisional mempunyai hubungan erat dengan perkembangan sosial, intelektual, emosi dan kepribadian anak. Hasil penelitian adalah terjadi penurunan skor pada saat setelah diberi perlakuan (*posttest*) bimbingan kelompok dengan permainan tradisional. Hasil Uji t sebesar  $6,8374 > 0,05$  menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan.<sup>17</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, maka peneliti menemukan beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang hendak diteliti oleh peneliti. Adapun persamaannya dengan salah satu penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian yaitu sama-sama menggunakan media permainan tradisional bakiak panjang sebagai variabel X dan salah satu penelitian terdahulu juga sama-sama membahas tentang mereduksi perilaku agresif sebagai variabel Y. Sedangkan perbedaannya terletak pada populasi, sampel, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan metode permainan yang diterapkan pada penelitian sehingga memungkinkan perbedaan pada proses dan hasil penelitian.

Dengan adanya informasi yang akurat tentang hal-hal terkait mereduksi perilaku agresif pada peserta didik dengan menerapkan permainan tradisional bakiak panjang, diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru untuk memberikan intervensi dini guna mereduksi perilaku agresif pada peserta didik di sekolah.

---

<sup>17</sup> Sahrestia Kartianti, dkk. Mereduksi Perilaku Agresif Anak Melalui Bimbingan Kelompok dengan Permainan Tradisional Di Daerah Pesisir. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol, 2 No.2, 2020: 139-142

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ialah “Apakah media permainan tradisional bakiak panjang dapat mengurangi perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ialah “Untuk mengetahui apakah penerapan media permainan tradisional bakiak panjang dapat mengurangi perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh”

## **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan suatu dugaan atau asumsi yang bersifat sementara terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah:

1. Hipotesis Nihil ( $H_0$ ) : Penerapan media permainan tradisional bakiak panjang tidak dapat mengurangi perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh
2. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) : Penerapan media permainan tradisional bakiak panjang dapat mengurangi perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh

## **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan inovasi baru serta memberikan masukan bagi ilmu bimbingan konseling, khususnya bagi guru bimbingan konseling disekolah dalam

membantu mengurangi perilaku agresif pada peserta didik di sekolah. Serta dapat memberikan teori mengenai bimbingan kelompok dengan menerapkan media permainan tradisional bakiak panjang sehingga menjadi rujukan referensi bagi pembaca dan peneliti lainnya.

## 2. Manfaat Secara Praktis

### a. Bagi Guru BK/Konselor

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam menggunakan media permainan tradisional bakiak panjang untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa.

### b. Bagi Program Studi Bimbingan Konseling

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi program studi bimbingan konseling terkait penerapan media permainan tradisional bakiak panjang untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa.

### c. Bagi Siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pedoman bagi siswa menumbuhkan kesadaran dalam mengurangi perilaku agresif pada siswa melalui bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan tradisional bakiak panjang.

### d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta pengalaman tentang penerapan media permainan tradisional bakiak panjang untuk mengurangi perilaku agresif pada peserta didik.

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi mengenai variabel yang merumuskan atau menguraikan berdasarkan karakteristik – karakteristik variabel penelitian yang dapat diamati. Definisi operasional untuk memperjelas pemahaman guna menghindari salah pengertian yang dimaksud dalam penelitian. Definisi operasional dalam penelitian sebagai berikut :

### 1. Permainan Bakiak Panjang

Menurut Riyazkia (dalam Novita, dkk) permainan bakiak panjang merupakan salah satu permainan tradisional yang terbuat dari kayu panjang seperti papan seluncur es yang sudah diampas dan kemudian diberi beberapa karet sandal dibagian atasnya.<sup>18</sup> Permainan tradisional bakiak panjang berasal dari daerah sepanjang perairan sungai Rokan, bakiak terbuat dari kayu panjang dan permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 orang.<sup>19</sup>

Permainan bakiak panjang yang dimaksud adalah permainan tradisional bakiak panjang yang terbuat dari kayu berbentuk papan seluncur dan terdapat beberapa karet pengait kaki seperti sandal dibagian atasnya. Bakiak panjang dimainkan dengan cara mendayungkan kaki secara serentak oleh anggota kelompok. Selain menyenangkan dan menantang, salah satu manfaat permainan bakiak adalah dapat melatih kerjasama yang tinggi dan melatih kesabaran karena

<sup>18</sup> Melia Novita, dkk. Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Panjang untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. Vol 2 No.1 April 2021: 8

<sup>19</sup> Irfan Malika. “Permainan Tradisional Terompah Panjang (Bakiak)”. <https://www.Pengetahuanku13.net>. Diakses pada tanggal 31 Mei 2022 pada pukul 15.28

harus menunggu giliran dan menunggu kesiapan anggota kelompoknya ketika bermain. Sehingga dapat membantu mengurangi agresivitas siswa.

## 2. Perilaku agresif

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian agresif adalah suatu sifat atau keinginan untuk menyerang sesuatu yang dianggap sebagai hal atau situasi yang mengecewakan, menghambat dan menghalangi.<sup>20</sup> Buss dan Perry (dalam Sentana dan Kumala) mengemukakan perilaku agresif merupakan kecenderungan perilaku yang niatnya menyakiti orang lain baik secara fisik, verbal, maupun psikologis untuk mengekspresikan perasaan negatif sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>21</sup>

Perilaku agresif yang dimaksud merupakan perilaku yang ditunjukkan seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan menyakiti orang lain baik secara verbal maupun non verbal. Contoh agresi verbal seperti memaki, mengumpat, dan berkata kasar, sedangkan agresi non verbal yaitu menyerang secara fisik seperti berkelahi, menendang, dan memukul. Dan agresivitas juga dapat ditunjukkan melalui sifat marah dan permusuhan.

## 3. Siswa

Muhaimin menjelaskan siswa merupakan seseorang “subjek didik” yang nilai kemanusiaanya sebagai individu, sebagai makhluk sosial yang mempunyai

---

<sup>20</sup> KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [online] Available at: <https://kbbi.web.id>

<sup>21</sup> Mohammad Arif Sentana, Intan Dewi Kumala. Agresivitas dan Kontrol Diri Pada Remaja Di Banda Aceh. *Jurnal Sains Psikologi*. Jilid 6, No.2, November 2017: 52

identitas moral, yang harus dikembangkan agar mencapai tingkatan optimal dan kriteria kehidupan sebagai manusia warga negara yang diharapkan.<sup>22</sup>

Siswa yang dimaksud dalam penelitian merupakan siswa yang berada pada tahap peralihan dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama yang sedang mengalami proses perkembangan, sehingga masih sulit dalam menentukan perilaku yang sesuai berdasarkan norma-norma yang berlaku. Artinya siswa sedang berkembang dan mengalami berbagai bentuk perubahan dalam dirinya baik yang ditunjukkan kepada diri sendiri maupun lingkungan disekitar. Dan sebagai individu yang sedang berkembang siswa membutuhkan bimbingan dan arahan yang mengacu pada tingkat perkembangannya.

---

<sup>22</sup> Dosen Pendidikan.co.id. “*Pengertian Siswa Menurut Para Ahli*”. Diakses Pada Tanggal 15 November 2022 pada pukul 17.54

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Bimbingan kelompok

##### 1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Moh. Surya (dalam Nasution & Abdillah) memaparkan bimbingan merupakan suatu proses pemberian bantuan secara sistematis dan terus menerus oleh pembimbing kepada yang dibimbing agar dapat mencapai kemandirian dalam pemahaman diri, sehingga mencapai tingkat perkembangan yang optimal dan penyesuaian diri dengan lingkungannya.<sup>23</sup> Dapat disimpulkan, bimbingan merupakan suatu proses pemberian bantuan kepada individu atau sekelompok orang secara terus menerus dan sistematis oleh konselor kepada konselinya agar menjadi pribadi yang mandiri.

Layanan bimbingan kelompok merupakan strategi layanan dasar dalam suatu program bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan kelompok memungkinkan sejumlah siswa secara bersama-sama membahas pokok bahasan tertentu dan menunjang pemahaman dan pengembangan kemampuan sosial, serta untuk pengambilan keputusan atau tindakan tertentu melalui dinamika kelompok dengan tujuan agar peserta didik dapat memperoleh bahan dan pengembangan kemampuan sosial.<sup>24</sup>

Prayitno (dalam Nasution & Abdillah) mengemukakan bimbingan kelompok merupakan suatu layanan bimbingan yang diberikan oleh seorang

---

<sup>23</sup> Henni Syafriana Nasution, Abdillah. *Bimbingan Konseling Konseling (konsep, teori, dan aplikasinya)*. (Medan : LPPPI, 2019). h. 2

<sup>24</sup> Zakiyah Lamara S. Penengaruh Layanan Bimbingan Kelompok melalui Teknik Diskusi terhadap Penyalahgunaan facebook Siswa SMP Swasta Imelda Meda. *Skripsi*. ( Medan : UMSU, 2018). h. 10

konselor kepada peserta didik secara berkelompok agar kelompok menjadi kuat, besar dan mandiri. Prayitno juga menjelaskan layanan bimbingan kelompok yang diselenggarakan guru BK berfungsi untuk memberi pemahaman kepada siswa tentang pengelolaan emosi yang baik bagi dirinya, kondisi dan keadaan lingkungan, perencanaan masa depan sehingga akan menimbulkan peningkatan kecerdasan emosional siswa.<sup>25</sup>

Juntika Nurihsan (dalam Nasution & Abdillah) menjelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang diberikan guna mencegah terjadinya masalah dan kesulitan pada diri konseli. Bimbingan kelompok yang dilaksanakan dapat berupa penyampaian informasi mengenai pendidikan, pekerjaan, pribadi dan masalah sosial.<sup>26</sup> Senada dengan Yusuf, (dalam Djibran) “bimbingan kelompok juga merupakan proses pemberian bantuan kepada peserta didik melalui situasi kelompok. Permasalahan yang dibahas dalam bimbingan kelompok adalah permasalahan yang dialami bersama dan disampaikan tanpa ada rahasia, baik menyangkut masalah pribadi, sosial, belajar, maupun karir”.<sup>27</sup>

Gazda (dalam Nurihsan) mendefinisikan bimbingan kelompok di sekolah sebagai suatu kegiatan pemberian informasi kepada sekelompok peserta didik agar dapat membantu peserta didik menyusun rencana dan pengambilan keputusan yang tepat.<sup>28</sup> Sukardi (dalam Aminuddin) mengemukakan pendapatnya tentang bimbingan kelompok adalah layanan yang memungkinkan sejumlah

---

<sup>25</sup> Henni Syafriana, Nasution Abdillah. *Bimbingan Konseling ...*, h. 148-149

<sup>26</sup> Henni Syafriana Nasution, Abdillah. *Bimbingan Konseling...*, h. 148-149

<sup>27</sup> Moh. Rizki Djibran, dkk. *Layanan Bimbingan kelompok dan Pengaruhnya Terhadap Self-esteem Siswa*. Jurnal ilmiah dalam implementasi kurikulum bimbingan dan konseling berbasis KKNI. Vol 4 No.6 Agustus 2017: 302

<sup>28</sup> Achmad Juntika Nurihsan, *Strategi Layanan Bimbingan Dan Konseling (Cet.V, Bandung : Refika Aditama, 2017)*, h. 13

peserta didik secara bersama-sama memperoleh bahan dari narasumber tertentu (terutama guru pembimbing atau konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari baik individu sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat serta untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan.<sup>29</sup>

Winkel dan Hastuti (dalam Lamara) mengemukakan bimbingan kelompok adalah bukan suatu himpunan individu-individu yang karena satu atau lain alasan tergabung bersama, melainkan suatu satuan/unit orang yang mempunyai tujuan yang ingin dicapai bersama, berinteraksi, dan berkomunikasi secara intensif satu sama lain pada waktu berkumpul, saling tergantung dalam proses bekerja sama, dan mendapat kepuasan pribadi dari interaksi psikologis dengan seluruh anggota yang tergabung dalam satuan itu.<sup>30</sup>

Bimbingan kelompok berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan, merupakan layanan berupa proses pemberian bantuan kepada konseli melalui situasi kelompok. Kegiatan bimbingan kelompok terdiri dari penyampaian informasi baik mengenai pendidikan, pribadi, karir, dan permasalahan sosial, yang dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli serta membantu peserta didik agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki.

## **2. Tujuan Bimbingan Kelompok**

Bimbingan kelompok dilaksanakan untuk mempermudah pembuatan keputusan dan tingkah laku, pendekatan bimbingan kelompok digunakan untuk pencegahan (preventif). Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan bimbingan

---

<sup>29</sup> Fitri Aminuddin. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SMP Negeri 10 palopo. *Skripsi*. (Palopo : IAIN Palopo, 2020).h. 11

<sup>30</sup> Zakiyah Lamara S. *Pengaruh Layanan Bimbingan ...*, h. 12

kelompok adalah pengembangan pribadi, pembahasan topik-topik atau masalah-masalah yang bersifat umum sehingga anggota-anggota kelompok terhindar dari permasalahan yang berkaitan dengan topik-topik yang dibahas dalam kelompok.<sup>31</sup>

Tujuan bimbingan kelompok dikemukakan oleh Prayitno adalah sebagai berikut :

- a. Tujuan umum dari layanan bimbingan kelompok adalah berkembangnya sosialisasi peserta didik, khususnya kemampuan komunikasi anggota kelompok. Sering menjadi kenyataan bahwa kemampuan bersosialisasi/berkomunikasi seseorang sering terganggu oleh perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang tidak objektif. Melalui layanan bimbingan kelompok diharapkan hal-hal yang mengganggu atau menghampiri perasaan dapat diungkapkan.
- b. Tujuan khusus bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik tertentu, melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik yang mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Dalam kegiatan bimbingan kelompok kemampuan berkomunikasi verbal maupun non verbal ditingkatkan. Melalui kegiatan bimbingan kelompok akan timbul interaksi dengan anggota-anggota kelompok sehingga mereka memenuhi kebutuhan psikologis, seperti kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan teman-teman sebaya dan diterima oleh kelompok, kebutuhan bertukar pikiran

---

<sup>31</sup>Zakiah Lamara S. *Pengaruh Layanan Bimbingan ...*, h. 13

dan berbagai perasaan, kebutuhan menemukan nilai- nilai atau kehidupan sebagai pegangan dan kebutuhan untuk menjadi lebih mandiri.<sup>32</sup>

Halena (dalam Nasution & Abdillah) menyatakan tujuan layanan bimbingan kelompok adalah untuk mengembangkan pengetahuan bersama mengenai permasalahan yang dibahas didalam kelompok sehingga dapat menumbuhkan hubungan yang baik antar anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi, pemahaman kondisi lingkungan, serta dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal yang diinginkan sebagaimana yang disampaikan didalam kelompok. Sedangkan menurut Bennet (dalam Nasution & Abdillah) tujuan layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.
- b. Memberikan layanan penyembuhan dan pencegahan melalui kegiatan kelompok
- c. Bimbingan secara kelompok lebih efektif dan ekonomis dibanding kegiatan bimbingan secara individual.<sup>33</sup>

Winkel dan Hastuti (dalam Lamara) menjelaskan tujuan bimbingan kelompok adalah menunjang perkembangan pribadi dan perkembangan sosial masing-masing anggota kelompok serta meningkatkan mutu kerja sama dalam kelompok guna mencapai tujuan yang bermakna bagi para partisipan, memenuhi

---

<sup>32</sup> Ega Novia A. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Informasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Skripsi.( Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018). h. 16-17

<sup>33</sup> Henni Syafriana Nasution, Abdillah. *Bimbingan Konseling...*, h. 149

kebutuhan yang dihayati bersama dalam kelompok, memecahkan suatu problem yang dihadapi bersama, merencanakan suatu aksi yang akan dilakukan bersama.<sup>34</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bimbingan kelompok memiliki satu tujuan yang jelas yaitu segala permasalahan dan kendala yang dihadapi diselesaikan secara bersama-sama dengan cara saling terbuka satu sama lain. Kemudian anggota kelompok juga saling bertukar pendapat dengan tetap saling menghargai sesama anggota sehingga kegiatan bimbingan kelompok yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

### **3. Tahapan dalam Bimbingan kelompok**

Hallen (dalam Nasution dan Abdillah) berpendapat pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok terdapat empat tahapan, yaitu:<sup>35</sup>

- a. Tahap pembentukan. Anggota kelompok saling memperkenalkan diri serta adanya penjelasan mengenai pengertian bimbingan kelompok dan tujuan yang ingin dicapai dalam kelompok oleh pembina kelompok.
- b. Tahap peralihan. Pembina kelompok secara aktif membina suasana kegiatan bimbingan kelompok dengan keseriusan dan keyakinan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
- c. Tahap inti merupakan tahap pembahasan topik-topik permasalahan yang akan dibahas dalam proses kegiatan.
- d. Tahap pengakhiran merupakan tahap akhir dari seluruh kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap akhir anggota kelompok menyampaikan kesan dan pesan serta evaluasi akhir mengenai kegiatan bimbingan kelompok.

---

<sup>34</sup> Zakiyah Lamara S. *Pengaruh Layanan Bimbingan ...*, h. 13

<sup>35</sup> Henni Syafriana Nasution, Abdillah. *Bimbingan Konseling...*, h. 153

Prayitno (dalam Djibran) menyatakan dalam bimbingan kelompok terdapat empat tahapan, yaitu :

- a. Tahap pembentukan merupakan tahap pengenalan, menyampaikan tujuan yang ingin dicapai serta menjelaskan aturan dalam bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan.
- b. Tahap peralihan, menjadi “jembatan” antara tahap pertama dan ketiga. Anggota kelompok dipersiapkan agar dapat segera memasuki tahap ketiga dengan penuh kemauan dan kesukarelaan.
- c. Tahap kegiatan, merupakan tahap inti dari kegiatan bimbingan kelompok karena pada tahap kegiatan terbahasnya permasalahan yang di sampaikan secara mendalam dan tuntas.
- d. Tahap pengakhiran, tahap akhir dari kegiatan yang dilaksanakan. Kegiatan kelompok dipusatkan pada pembahasan tentang apakah para anggota kelompok dapat menerapkan hal-hal yang telah didapatkan dan dipelajari selama kegiatan kelompok dalam kehidupan sehari-harinya.<sup>36</sup>

Hartinah (dalam Romawati) juga mengemukakan tahap-tahap kegiatan bimbingan kelompok ada 4, yaitu :<sup>37</sup>

- a. Tahap I (Pembentukan)

Pada tahap pembentukan konselor menjelaskan tentang pengertian dan tujuan bimbingan kelompok. Konselor menjelaskan kepada anggota kelompok berkaitan dengan pelaksanaan bimbingan yaitu bahwa konselor disini hanya

---

<sup>36</sup> Moh. Rizki Djibran, dkk. *Layanan Bimbingan Kelompok...*,h. 303-304

<sup>37</sup> Sumarginingsih Arifah Romawati, Hadi Muridan. Aktualisasi Bimbingan Kelompok untuk Membangun Konsep Diri yang Positif Pada Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi Pendidikan*. Vol, 1 NO, 1 2020: 17-19

sebagai fasilitator para anggota kelompok, sehingga memungkinkan anggota kelompok diusahakan untuk antusias serta aktif dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.

b. Tahap II (Peralihan)

Pada tahap peralihan konselor menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok, Kemudian konselor menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh atau dilakukan pada tahap berikutnya. Konselor meningkatkan keikutsertaan anggota dan mengaktifkan anggota kelompok dengan melontarkan pertanyaan – pertanyaan terkait pada tema-tema bimbingan kelompok sebelumnya.

c. Tahap III (Kegiatan)

Tahap kegiatan merupakan tahap inti dimana konselor mulai mengemukakan topik yang akan dibahas. Kemudian konselor memberikan kesempatan diskusi dan tanya jawab antar anggota mengenai hal yang belum dimengerti.

d. Tahap IV (Pengakhiran)

Pada tahap pengakhiran, konselor mempersilahkan kepada anggota kelompok untuk memberikan pendapat terkait dengan topik yang didiskusikan. Anggota kelompok juga dipersilahkan untuk menyimpulkan apa makna dari diskusi yang sudah dilakukan. Semua anggota kelompok menjawab satu persatu dan saling bertukar pendapat ataupun saling melengkapinya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan ada 4 tahapan dalam bimbingan kelompok yaitu pertama tahap pembentukan merupakan tahap

pengenalan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, kedua tahap peralihan merupakan tahap jembatan antara tahapan pertama dan tahapan ketiga menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya, ketiga tahap kegiatan merupakan merupakan tahap inti dari kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap kegiatan melaksanakan teknik kegiatan yang dilakukan didalam bimbingan kelompok yaitu teknik permainan simulasi, yang keempat adalah tahap pengakhiran pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri, pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan, membahas kegiatan lanjutan, dan mengemukakan kesan dan harapan.

#### **4. Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok**

Kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan melalui beberapa tahap yang telah dijelaskan. Tahap-tahap kegiatan harus diperhatikan sehingga kegiatan bimbingan kelompok dapat berjalan dengan baik dan teratur. Selain memperhatikan tahap-tahap, teknik-teknik dalam pelaksanaannya juga harus diperhatikan. Romlah (dalam Aminuddin) menyatakan beberapa teknik yang biasa digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu antara lain: pemberian informasi atau ekspositori, diskusi kelompok, pemecahan masalah (*problem solving*), permainan peranan (*role playing*), dan permainan simulasi (*simulation game*).<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Fitri Aminuddin. *Pengaruh Layanan Bimbingan ...*, h. 25-26

a. Teknik pemberian informasi

Teknik pemberian informasi disebut juga dengan metode ceramah, yaitu pemberian penjelasan oleh seseorang pembicara kepada sekelompok pendengar.

b. Diskusi kelompok.

Diskusi kelompok adalah percakapan yang sudah direncanakan antara tiga orang atau lebih dengan tujuan untuk memecahkan masalah atau untuk memperjelas suatu persoalan, dibawah pimpinan seorang pemimpin. Didalam melaksanakan bimbingan kelompok, diskusi kelompok tidak hanya untuk memecahkan masalah, tetapi juga untuk memecahkan persoalan, serta untuk mengembangkan pribadi

c. Teknik pemecahan masalah (*problem solving*)

Teknik pemecahan masalah merupakan suatu proses kreatif dimana individu melalui perubahan yang ada pada dirinya dan lingkungannya, dan membuat pilihan-pilihan baru, keputusan-keputusan atau penyesuaian yang selaras dengan tujuan dan nilai hidupnya. Teknik pemecahan masalah mengajarkan pada individu bagaimana pemecahan masalah secara sistematis.

d. Permainan Simulasi (*simulation games*).

Menurut Adams (dalam Aminuddin) menyatakan bahwa permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan nyata. Permainan simulasi dapat dikatakan merupakan permainan peran dan teknik diskusi. Cara melaksanakan permainan simulasi, langkah pertama adalah menentukan peserta pemain yang terdiri dari

fasilitator, penulis, pemegang peran dan penonton. Dan permainan simulasi yang digunakan dalam penelitian adalah permainan bakiak panjang.

e. Permainan Peranan (*Role Playing*)

Menurut Bennett (dalam Aminuddin), permainan peranan adalah suatu alat belajar yang menggambarkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan memerankan situasi-situasi yang searah dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Dengan teknik *role playing* anggota kelompok dapat mempelajari perilaku-perilaku baru dan pada akhirnya diharapkan mengalami perubahan perilaku menjadi lebih positif. Ada dua macam permainan peranan, yaitu sosiodrama adalah permainan peranan yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia. Dan yang kedua, psikodrama adalah permainan yang dimaksudkan agar individu yang bersangkutan dapat memperoleh pengertian yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep dirinya, menyatakan kebutuhan-kebutuhan dan menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan terhadap dirinya.

## **5. Kelebihan dan Kekurangan Bimbingan Kelompok**

Winkel (dalam Edmawati) memaparkan beberapa kelebihan bimbingan kelompok yaitu: anggota kelompok lebih mudah membahas permasalahan yang dialami, bagi konselor bimbingan kelompok dapat memudahkan dalam memberikan layanan preventif yang mencakup beberapa peserta didik sekaligus, terciptanya dinamika kelompok memudahkan anggota kelompok memiliki kesempatan saling berpendapat dan bertukar pikiran mengenai masalah yang

dialami, serta anggota kelompok saling memotivasi agar anggota lainnya dapat mengatasi permasalahan yang dialami. Akan tetapi, bimbingan kelompok juga memiliki kelemahan yaitu: Adanya anggota kelompok yang akan kesulitan mendapatkan perhatian yang sama ketika ada anggota lainnya yang lebih dominan. James L Muro dan Terry Kottman mengemukakan kelebihan bimbingan kelompok di antaranya:<sup>39</sup>

- a. Membantu anggota kelompok untuk mengetahui dan memahami dirinya sendiri maupun orang lain, proses mencari identitas
- b. Meningkatkan pemahaman diri dan penerimaan diri
- c. Meningkatkan pengembangan diri, pemecahan masalah dan keterampilan pengambilan keputusan serta kemampuannya dapat digunakan dalam interaksi sosial
- d. Mengembangkan kepekaan terhadap kebutuhan orang lain yang dapat meningkatkan tanggungjawab perilaku seseorang
- e. Belajar menjadi pendengar yang empati
- f. Pribadi yang utuh, selaras pikiran dan rasa mengatakan apa yang dimaksud
- g. Saling menolong antar anggota kelompok.

Kelebihan bimbingan Kelompok menurut Sitti Hartinah (dalam Fadilah) antara lain :<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Mahmuddah Dewi Edmawati, dkk. *Analisis Peranan Bimbingan Kelompok ...*, h. 9

<sup>40</sup> Syifa Nur Fadilah. Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*. Vol, 3 No. 2, November 2019:171-172

- a. Tenaga pembimbing masih sangat terbatas dan jumlah individu yang dibimbing begitu banyak sehingga pelayanan bimbingan secara perseorangan tidak akan merata,
- b. Melalui bimbingan kelompok, individu dilatih menghadapi suatu tugas bersama atau memecahkan suatu masalah bersama.
- c. Mendiskusikan suatu permasalahan bersama, Individu didorong untuk berani mengemukakan pendapatnya dan menghargai pendapat orang lain, sehingga beberapa individu akan lebih berani membicarakan kesukarannya setelah mereka mengerti bahwa teman-temannya juga mengalami kesukaran tersebut,
- d. Banyak informasi yang dibutuhkan oleh individu dapat diberikan secara kelompok dan lebih ekonomis,
- e. Melalui bimbingan kelompok beberapa individu menjadi lebih sadar bahwa mereka sebaiknya mendapat bimbingan secara lebih mendalam,
- f. Melalui bimbingan kelompok seorang ahli bimbingan yang baru saja diangkat dapat memperkenalkan diri dan berusaha mendapat kepercayaan dari peserta bimbingan kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan kegiatan bimbingan kelompok memiliki banyak kelebihan, melalui bimbingan kelompok para anggota dapat mendiskusikan dan memecahkan suatu permasalahan bersama, setiap individu didorong untuk berani mengemukakan pendapatnya dan menghargai pendapat orang lain, sehingga beberapa individu akan lebih berani membicarakan permasalahannya setelah mereka mengerti bahwa teman-temannya juga mengalami permasalahan yang sama. Namun, dalam kegiatan bimbingan

kelompok juga terdapat kelemahan yaitu ketika terdapat beberapa individu yang tidak mendapatkan perhatian yang sama ketika ada anggota lainnya yang lebih aktif dalam kelompok.

## **B. Permainan Tradisional Bakiak Panjang**

### **1. Sejarah Permainan Tradisional Bakiak Panjang**

Permainan tradisional merupakan suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan baik dilakukan secara individu maupun berkelompok. Permainan tradisional dilaksanakan secara turun temurun di daerah tertentu, dalam permainan tradisional motivasi anak akan terdorong karena dalam permainan tradisional banyak variasi dan modifikasi yang bisa diterapkan kepada siswa.<sup>41</sup> Harun menjelaskan permainan tradisional terbagi menjadi tiga macam yaitu, bermain rekreatif umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang, bermain secara kompetitif bersifat kompetisi dan mempunyai aturan, dan bermain bersifat edukatif yaitu bermain dengan adanya unsur-unsur pendidikan sehingga permainan tradisional menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk mengedukasi peserta didik dengan cara bermain sambil belajar. Menurut Santrock (dalam Lian) permainan tradisional adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Selain untuk bersenang-senang permainan juga merupakan sarana belajar anak, melalui permainan anak dapat menemukan hal-hal baru yang sangat berguna untuk membangun pengetahuannya. Melalui

---

<sup>41</sup>Ari Wibowo Kurniawan. *Olahraga dan Permainan Tradisional*. (Malang : Wineka Media, 2019).h. 10

permainan tradisional anak dapat mengembangkan intelektual serta mengembangkan keterampilan psikis dan sosialnya.<sup>42</sup>

Salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan secara bersama-sama adalah permainan bakiak panjang. Bakiak merupakan sandal yang muncul di dinasti Cina dan sampai berkembang ke negara-negera di Asia, sehingga sandal bakiak mengandung unsur kebudayaan. Bakiak terbuat dari kepingan kayu dan di hias menjadi indah.<sup>43</sup> Permainan tradisional bakiak panjang atau yang biasa disebut terompah panjang merupakan permainan tradisional yang mulai dikenal sejak tahun 1970-an di daerah Sumatera Barat. Permainan tradisional bakiak panjang merupakan permainan tradisional dari daerah sepanjang perairan sungai Rokan, bakiak terbuat dari kayu panjang seperti papan seluncur es yang diberikan beberapa tali karet seperti sandal dibagian atasnya dan permainan bakiak biasanya dimainkan secara berkelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 orang.<sup>44</sup> Bakiak panjang juga merupakan permainan yang sudah cukup dikenal oleh hampir seluruh masyarakat Indonesia.

## **2. Pengertian Permainan Bakiak Panjang**

Bakiak merupakan permainan tradisional yang sering dijumpai ketika acara agustusan, permainan bakiak sangat menyenangkan sekaligus menantang.<sup>45</sup> Menurut Riyazkia (dalam Novita, dkk) permainan bakiak panjang merupakan

<sup>42</sup> Bukman Lian, dkk. Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B (di TK Nusa Indah Palembang). *PERNIK Jurnal PAUD*. Vol 2, No.1, September 2019:43

<sup>43</sup> Melia Novita, dkk. Pengembangan Alat Permainan ..., h. 6

<sup>44</sup> Irfan Malika "Permainan Tradisional Terompah Panjang (Bakiak)". <https://www.Pengetahuanku13.net>. Diakses pada tanggal 31 Mei 2022 pada pukul 15.28

<sup>45</sup> Winarni. *Ensiklopedia Permainan Tradisional Nusantara*. (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2017). h. 18

salah satu permainan tradisional yang terbuat dari kayu panjang seperti papan seluncur es yang sudah diampelas dan kemudian diberi beberapa tali karet seperti sandal dibagian atasnya. Maria Hidayanti juga mengemukakan bakiak adalah permainan tradisional yang sering dijumpai ketika peringatan ulang tahun kemerdekaan Indonesia. Permainan tradisional bakiak hampir ada diseluruh wilayah Indonesia karena sifatnya yang seru sekaligus menantang.<sup>46</sup>

Amridha dan Rahyuddin memaparkan permainan bakiak panjang adalah suatu permainan yang menggunakan terompah yang terbuat dari kayu berbentuk sandal yang dibuat secara berderet. Di daerah asalnya permainan bakiak disebut terompah galuak, permainan bakiak dimainkan oleh 3-4 atau maksimal 5 orang dan sangat membutuhkan kerjasama serta kekompakan antar pemain agar permainan dapat berjalan dengan baik dan lancar.<sup>47</sup>

Aliisyah (dalam Novita, dkk) berpendapat bakiak atau permainan bakiak adalah salah satu jenis permainan dalam kegiatan *outbound* atau *outing* yang bersifat kompetisi. Permainan bakiak merupakan permainan yang menarik, peserta yang tergabung dalam satu kelompok berjumlah 3-5 orang.<sup>48</sup> Esnoesanoesi (dalam Lian) menjelaskan bakiak adalah permainan tradisional yang mengutamakan kekompakan dan kebersamaan antara para peserta. Para pemain harus berjalan secara kompak untuk menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh.<sup>49</sup>

Sujitiarningsih (dalam Mufidah) mendefenisikan bakiak panjang sebagai “alas kaki yang terbuat dari kayu dan menghasilkan bunyi yang nyaring”.

---

<sup>46</sup> Melia Novita, dkk. *Pengembangan Alat Permainan...*, h. 7-8

<sup>47</sup> Amridha, Rahyuddin. Meningkatkan kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak. *Jurnal Sipatokkong*. Vol 1 No. 1 Juli 2020: 22-23

<sup>48</sup> Melia Novita, dkk. *Pengembangan Alat Permainan ...*, h. 7

<sup>49</sup> Bukman Lian, dkk. *Pengaruh Permainan Bakiak ...*, h. 44

Permainan bakiak sering dilaksanakan pada hari kemerdekaan, bakiak berbentuk persegi panjang dan terdapat beberapa tali sandal di atasnya. Jumlah pemain bakiak disesuaikan dengan jumlah tali sandal pada bakiak dan biasanya sepasang bakiak memiliki minimal tiga pasang sandal.<sup>50</sup> Winarni dalam bukunya mengemukakan bakiak adalah permainan tradisional yang seru dan menantang, permainan bakiak dimainkan oleh satu regu dengan regu lainnya. Selain aspek kebersamaan dalam melangkahkan kaki, bakiak juga berfungsi melatih tentang kepemimpinan karena harus ada satu orang dalam regu yang bertugas mengkoordinasikan seluruh anggota regu agar berjalan dengan serentak dan tidak terjatuh.<sup>51</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bakiak panjang adalah salah satu permainan tradisional yang menyenangkan berasal dari daerah Sumatera Barat, dan merupakan permainan yang menyenangkan sekaligus menantang. Bakiak terbuat dari papan kayu yang berbentuk persegi panjang seperti papan seluncur es dan masing-masing kayu terdapat 3 sampai 5 tali karet pengait kaki menyerupai sandal. Permainan bakiak panjang dapat membantu melatih kesabaran, rasa tanggung jawab, kerjasama yang tinggi, dan rasa peduli setiap individu terhadap apa yang dirasakan oleh teman sekelompok.

### **3. Tujuan Permainan Tradisional Bakiak Panjang**

Permainan bakiak panjang dapat melatih beberapa hal, baik secara jasmani maupun rohani seseorang, yaitu :

---

<sup>50</sup> Fina Sa'diyatul dan Mufidah. *Studi Analisis Sikap Kerjasama Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Bakiak*. Thesis. (IAIN Kudus, 2021). h. 23

<sup>51</sup> Winarni. *Ensiklopedia Permainan Tradisional ...*, h. 18-19

- a. Melatih motorik kasar, dimana dalam permainan bakiak gerakan tubuh menggunakan otot-otot atau sebagian besar anggota tubuh seseorang.
- b. Melatih koordinasi anggota tubuh karena dalam permainan bakiak membutuhkan gerakan tubuh dan kaki yang bergerak secara bersamaan.
- c. Melatih keseimbangan tubuh agar tidak mudah terjatuh.
- d. Melatih kerjasama dengan anggota kelompok atau teman sebaya.
- e. Melatih kesabaran karena dalam permainan bakiak selain membutuhkan keseimbangan dan tenaga juga membutuhkan kesabaran agar tidak terburu-buru saat melangkah.
- f. Melatih seseorang agar mudah berkonsentrasi dan fokus.<sup>52</sup>

Ari Wibowo didalam buku memaparkan tujuan permainan tradisional bakiak panjang adalah:

- a. Dapat mengisi waktu luang
- b. Memupuk sikap kerjasama
- c. Meningkatkan kebugaran
- d. Menurunkan ketegangan dan,
- e. Meningkatkan kemampuan kerjasama<sup>53</sup>

Bakiak panjang mempunyai tujuan yaitu mengisi waktu luang dan memupuk sikap kerjasama (kekompakan tim). Meningkatkan kebugaran, menurunkan ketegangan, dan meningkatkan kemampuan kerjasama. Sasaran untuk anak-anak, remaja, dewasa putra dan putri.<sup>54</sup> Permainan bakiak panjang

<sup>52</sup>Fina Sa'diyatul dan Mufidah. *Studi Analisis Sikap...*, h. 23-24

<sup>53</sup> Ari Wibowo Kurniawan. *Olahraga dan Permainan Tradisional*. ( Malang : Wineka Media, 2019 ).h.73

<sup>54</sup> Ari Wibowo Kurniawan. *Olahraga dan Permainan...*, h. 73

dapat membantu melatih kesabaran, rasa tanggung jawab, kerjasama yang tinggi, dan rasa peduli setiap individu terhadap apa yang dirasakan oleh teman sekelompok. Menurut Rindani (dalam Kurniawati) tujuan bermain permainan tradisional bakiak adalah untuk berolahraga, mengisi waktu luang, dan memupuk kerjasama.<sup>55</sup> Bermain bakiak panjang juga memiliki tujuan sebagai berikut :<sup>56</sup>

- a. Melatih koordinasi anggota tubuh permainan bakiak bagus untuk melatih koordinasi anggota tubuh, karena pada saat anak memainkan bakiak gerakan tubuh dan kaki bergerak secara bersamaan.
- b. Melatih kesabaran permainan bakiak sangat membutuhkan tenaga dan kesabaran yang tinggi karena membutuhkan konsentrasi dan keseimbangan untuk melangkah supaya tidak terjatuh.
- c. Melatih kerjasama Melatih kerjasama, permainan bakiak ini bisa melatih anak untuk bekerjasama dengan teman bermainnya, ketika mereka bermain akan menyeimbangkan gerakan kaki antar kelompok.
- d. Perlombaan yang menyenangkan dihari kemerdekaan permainan bakiak sering digunakan oleh masyarakat untuk memeriahkan hari Kemerdekaan RI, dapat dimainkan dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa.

Tujuan permainan bakiak Panjang berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan, memiliki tujuan yaitu untuk melatih motorik kasar, melatih sifat kerjasama anak dengan teman bermainnya, melatih kesabaran, melatih jiwa

---

<sup>55</sup> Tri Kurniawati, dkk. Pengaruh Sandal Bakiak Terhadap Keterampilan Sosial Anak di TK Melati Surabaya. *Jurnal AUD dan PAUD*. Volume 5, NO.1 Februari 2019:96

<sup>56</sup> Muh. Said, dan Tri Adi Mulya. Pembuatan Alat Permainan Tradisional Bakiak Dalam Pembelajaran Luring di Tengah Pandemi. *Jurnal Lepa-lepa Open*. Volume 2, No. 3 2022: 728-39

kepemimpinan karena harus ada seseorang yang memimpin jalannya permainan bakiak panjang, serta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan,

#### **4. Manfaat Permainan Tradisional Bakiak Panjang**

Rindani (dalam Kurniawati) memaparkan manfaat bermain bakiak adalah untuk meningkatkan kebugaran, menurunkan ketegangan, meningkatkan kerjasama, melatih kepemimpinan, dapat menguji ketangkasan, kreativitas, dan kejujuran. Sehingga, bermain permainan tradisional bakiak panjang banyak memiliki fungsi dan manfaat dalam memberikan kesempatan pada anak untuk bermain secara bersama (berkelompok) dan anak mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya maupun orang dewasa.<sup>57</sup>

Irwan P. mengemukakan permainan bakiak panjang memiliki manfaat sebagai berikut :

- a. melatih koordinasi anggota tubuh,
- b. melatih kesabaran karena, dalam permainan bakiak sangat membutuhkan kesabaran yang penuh,
- c. melatih kerjasama karena, permainan bakiak dapat melatih anak untuk bekerjasama dengan teman kelompoknya sehingga manfaat tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya.<sup>58</sup>

Manfaat lainnya yang terkandung dalam permainan tradisional bakiak panjang diantaranya:

<sup>57</sup> Tri Kurniawati, dkk. *Pengaruh Sandal Bakiak ...*, h. 96-97

<sup>58</sup> Irwan P. *Direktori Permainan Tradisional*. (Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, pemuda, olahraga, dan pariwisata, 2019).h. 85

- a. Dapat mengendalikan emosi karena melalui permainan bakiak anak akan lebih hati-hati agar tidak terjatuh dan mengendalikan emosinya ketika menghadapi permasalahan dalam permainan.
- b. Meningkatkan ketangkasan. Bakiak panjang merupakan permainan tradisional yang membutuhkan kerjasama tangan dan kaki. Sehingga dengan demikian akan meningkatkan ketangkasan pada fisik individu.
- c. Meningkatkan kekompakan dan kerjasama. Permainan bakiak dilaksanakan dalam bentuk kelompok dan memerlukan komunikasi yang baik untuk menjalankan permainan sehingga para anggota kelompok meningkatkan kekompakan dan kerjasama mereka dalam permainan agar dapat menjalankan permainan serta mencapai garis finish.
- d. Meningkatkan sportivitas. Sportivitas yaitu sikap adil dan jujur terhadap lawan bermainnya. Serta mengakui kemenangan dan kekalahan.
- e. Melatih komunikasi. Ketika bermain bakiak membutuhkan komunikasi antara satu anggota dengan anggota lainnya dalam kelompok, agar dapat menjalankan bakiak dengan serentak dan kompak. Setiap individu tentunya belajar komunikasi agar bisa saling memandu dan dapat menjalankan permainan dengan baik dan benar.<sup>59</sup>

Permainan tradisional bakiak panjang juga dapat mengembangkan kecerdasan emosi anak dari berbagai aspek lainnya, yaitu :

---

<sup>59</sup> Fina Sa'diyatul dan Mufidah. *Studi Analisis sikap...*, h. 24-25

- a. aspek mengontrol emosi seperti menenangkan diri,
- b. aspek memotivasi diri sendiri, contohnya dapat mengendalikan keinginan bermain dan berpikir secara positif. Permainan bakiak panjang melatih anak untuk sabar, melatih kekompakan, membuat anak senang bermain dengan temannya, semangat belajar untuk mencapai kemenangan, dan bertanggung jawab. Dampak positif yang didapatkan ketika bermain bakiak panjang adalah individu terbiasa dan belajar menerima kritik serta saran dari teman sekelompoknya.<sup>60</sup>

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan permainan bakiak panjang memiliki banyak manfaat diantaranya melalui permainan bakiak dapat meningkatkan kekompakan dan kerjasama, meningkatkan komunikasi anak, bakiak juga bermanfaat pada aspek perkembangan sosial anak yaitu anak dapat belajar membina hubungan dengan temannya tanpa harus mengganggu, belajar memahami perasaan orang lain dan tidak hanya ingin menang sendiri, bermanfaat pada aspek mengontrol emosi seperti menenangkan diri, bersemangat, merasa tertarik dan senang, belajar melatih kesabaran seperti mengganggu giliran dalam menjalankan suatu aktivitas, dan bersikap sportif.

## **5. Prosedur dalam Permainan Bakiak Panjang**

- a. Lapangan dan peralatan permainan bakiak panjang

Permainan bakiak panjang dilaksanakan dilapangan terbuka dan rata seperti lapangan umum atau lapangan sekolah. Lapangan tempat dilaksanakannya permainan bakiak panjang dari arah yang tidak menghadap ke matahari. Peralatan

---

<sup>60</sup> Ramadhan lubis, Khadijah. *Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak*. Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak, Vol 4 No.2 Desember 2018 : 181-182

yang harus disiapkan dalam pelaksanaan adalah bakiak atau terompah yang terbuat dari balok atau papan dengan jenis terompah untuk 3-4 atau maksimal 5 orang. Panjang terompah disesuaikan dengan jumlah pemain yang akan memergunakannya. Menurut Winarni peralatan yang diperlukan dalam permainan bakiak adalah bakiak dengan ukuran setidaknya 1 meter untuk 3 anggota regu, sedangkan untuk 5 anggota regu sekitar 2 meter, dengan lebar 10 cm.<sup>61</sup> Ari Wibowo didalam bukunya, juga menjelaskan ukuran bakiak Panjang untuk 3 orang : 141 cm dan ukuran bakiak untuk 5 orang : 235 cm dengan lebar : 10 cm, tebal : 2,5 cm, jarak antar karet pengait : 40 cm, dan berat terompah 3 orang = 4 kg; 5 orang = 8 kg (sepasang).<sup>62</sup> Contoh bakiak yang akan digunakan dalam permainan dapat dilihat pada gambar dibawah :

**Gambar 2.1**  
**Bakiak Panjang**



#### b. Langkah-langkah Permainan Bakiak Panjang

Setiap pemain harus mengetahui langkah-langkah dalam bermain bakiak panjang agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan tidak terjadi kesalahan saat bermain. Langkah-langkah bermain bakiak, sebagai berikut.<sup>63</sup>

- 1) Setiap regu minimal beranggotakan 3 orang atau lebih sesuai dengan kesepakatan permainan.

<sup>61</sup> Winarni. *Ensiklopedia Permainan Tradisional ...*, h. 20

<sup>62</sup> Ari Wibowo Kurniawan. *Olahraga dan Permainan...*, h. 74

<sup>63</sup> Winarni. *Ensiklopedia Permainan Tradisional...*, h. 20-22

- 2) Dilakukan undian untuk menentukan urutan pergerakan setiap regu
- 3) Sebelum mulai peserta berdiri di belakang garis start disamping bakiak masing-masing.
- 4) Aba-aba diberikan juri bersedia, siap, ya (peluit di bunyikan atau bendera di kibarkan).
- 5) Regu dianggap sah walaupun terjatuh, asalkan kedua kaki masi pada terompak.
- 6) Regu dianggap gugur jika sengaja mengganggu peserta lain.
- 7) Regu dianggap gugur jika kaki menginjak tanah
- 8) Regu dianggap gugur jika tidak berhasil mencapai garis finish
- 9) Pemenangnya adalah regu yang paling cepat mencapai garis finish.

Permainan tradisional bakiak panjang dilaksanakan dilapangan terbuka dan dimainkan dengan cara mengayunkan langkah kaki secara serentak dan senada oleh anggota kelompok. Apabila tidak serentak maka akan terjatuh karena langkah kaki yang tidak seimbang. Setiap anggota kelompok memasukkan kaki masing-masing kedalam tali bakiak, anggota dibelakang memegang bahu anggota didepannya, anggota paling depan memimpin jalannya bakiak, dalam menjalankan bakiak membutuhkan kekompakan dan kerjasama anggota kelompok dan regu paling cepat mencapai garis finish adalah pemenangnya.

### **C. Perilaku Agresif**

#### **1. Pengertian Perilaku Agresif**

Perilaku agresif mengacu kedalam jenis perilaku dengan tujuan menyakiti orang lain baik secara fisik maupun mental. Beberapa jenis perilaku yang

termasuk kedalam perilaku agresif diantaranya, berkelahi, *bullying*, mengolok-olok, *toxic* dan beberapa perilaku intimidasi lainnya.<sup>64</sup> Perilaku agresif suatu bentuk perilaku anti-sosial, karena perilaku yang ditunjukkan bertentangan dengan norma-norma sosial. Kata agresif merupakan kata yang sudah tidak asing lagi, agresif adalah ketika seseorang yang melakukan tindakan atau perbuatan yang sifatnya menyakitkan baik fisik ataupun psikis objeknya, secara verbal maupun non-verbal. Bahkan, bagi kalangan atau kelompok tertentu agresif sudah menjadi cara kesehariannya untuk mencapai suatu tujuan atau kebutuhan.<sup>65</sup>

Buss dan Perry (dalam Sentana dan Kumala) mengemukakan perilaku agresif merupakan kecenderungan perilaku yang niatnya menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara verbal untuk mengekspresikan perasaan negatif sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>66</sup> Baron dan Byrne (dalam Nashori) juga mengemukakan perilaku agresif adalah perilaku yang bertujuan menyakiti dan melukai individu lain yang tidak menginginkan perlakuan tersebut.<sup>67</sup>

Krahe (dalam Zulaiha dan Husen) memaparkan perilaku agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti dan melukai orang lain baik secara verbal maupun non verbal.<sup>68</sup> Selanjutnya, pendapat yang disampaikan

---

<sup>64</sup> Raras Ambarani. "Perilaku Agresi Siswa SMP (studikasuk pada tiga siswa di SMP Negeri 3 Ungaran)". *Skripsi*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017). h. 16

<sup>65</sup> Alifia Fernanda. Konsep Perilaku Agresif Siswa. *Indonesian Journal Of School Counseling*. Volume 4, No.1 2019:28-32

<sup>66</sup> Mohammad Arif Sentana, Intan Dewi Kumala. *Agresivitas dan Kontrol...*, h. 52

<sup>67</sup> H. Fuad Nashori. *Psikologi Prasangka dan Agresi*. (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2017). h. 50

<sup>68</sup> Zulaiha, dkk. *Analisis Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Siswa*. *Jurnal ilmiah mahasiswa bimbingan konseling*. Vol 4 No.1 Maret 2019: 78

Chaplin (dalam Nashori) agresi merupakan bentuk penyerangan atau tindakan permusuhan yang ditujukan kepada orang lain atau benda.<sup>69</sup>

Moore dan Fine (dalam Kartianti, dkk) menjelaskan perilaku agresif merupakan tingkah laku kekerasan secara fisik dan secara verbal terhadap individu lain atau terhadap objek tertentu. Penyebabnya adalah akibat adanya situasi yang tidak menyenangkan dan mengganggu individu yang saling berinteraksi sehingga mempengaruhi kondisi internal seseorang.<sup>70</sup> Menurut Sofyan S. Willis jika dipandang dari definisi operasional agresi adalah hasil dari proses kemarahan yang memuncak, sedangkan dari definisi motivasional perbuatan agresif adalah perbuatan yang bertujuan untuk menyakiti orang lain.<sup>71</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan, perilaku agresif merupakan suatu perilaku yang tidak baik karena, seseorang yang berperilaku agresif secara sengaja menunjukkan perbuatan atau tindakan dengan tujuan untuk menyakiti dan melukai orang lain baik secara fisik maupun secara verbal. Peserta didik yang dengan sengaja ingin menyakiti temannya melakukan suatu tindakan agresif.

Perilaku agresif juga menimbulkan dampak negatif bagi peserta didik sendiri dan orang lain. Agresif bukanlah perilaku tanpa sebab, agresif muncul karena banyak faktor. Salah satu faktor yang sangat penting menjadi pemicu adalah marah. Marah merupakan keadaan internal yang melibatkan aspek emosi, kognitif, dan fisiologis. Rasa marah juga dapat membuat kita kehilangan kontrol

---

<sup>69</sup> H. Fuad Nashori. *Psikologi Prasangka...*, h. 51

<sup>70</sup> Sahrestia Kartianti, dkk. *Mereduksi Perilaku Agresif Anak melalui Bimbingan Kelompok dengan Permainan Tradisional Di Daerah Pesisir*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol 2 No.2 2020:139

<sup>71</sup> Alifia Fernanda. *Konsep Perilaku Agresif ...*, h. 29

dan memungkinkan kita untuk melakukan sesuatu yang membahayakan diri sendiri maupun orang lain.

## **2. Faktor – Faktor Penyebab Perilaku Agresif**

Munculnya agresivitas bukanlah perilaku tanpa sebab, agresif muncul karena banyak faktor. Salah satu faktor yang sangat penting menjadi pemicu adalah marah. Rasa marah juga dapat membuat seseorang kehilangan kontrol dan memungkinkan seseorang untuk melakukan sesuatu yang membahayakan.<sup>72</sup>

Berkowitz (dalam Khotimah) menjelaskan ada beberapa faktor penyebab perilaku agresif, diantaranya:

- a. Frustrasi, dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan serangan secara terbuka. Seseorang menjadi agresif meskipun terjadi suatu kesalahan yang tidak disengaja.
- b. Perasaan negatif, merupakan dasar agresi emosional, akan tetapi dorongan agresif karena perasaan negatif tidak selalu tampak.
- c. Pengalaman masa kecil, saat masih kecil memiliki kemungkinan untuk menjadikan anak sebagai tindakan agresi emosional. Sehingga ketika beranjak dewasa menjadi individu yang agresif dan anti-sosial.
- d. Pengaruh teman, teman mengajarkan dan bertindak dalam situasi tertentu dengan berperan sebagai model dan memberi suatu penerimaan.
- e. Konflik keluarga, sebagian besar anak nakal merupakan korban dari penyimpangan sosial dari kondisi keluarga abnormal.

---

<sup>72</sup> Nuril Tazkiyah, dan Sondang Maria J. Silaen. Hubungan Kecemasan dan Kecerdasan Emosional dengan Kecenderungan Perilaku Agresivitas. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*. Vol,4 No.1 Maret 2020 : 13

- f. Pengaruh model, pengaruh yang timbul ketika orang lain bertindak dengan cara tertentu dan kemudian meniru perilaku model.<sup>73</sup>

Baron dan Byrne, (dalam Yanizon & Sesriani) juga memaparkan penyebab munculnya perilaku agresif, yaitu :

a. Kondisi Internal, meliputi :

1. Kepribadian individu, yaitu individu yang mempunyai kontrol diri yang rendah sehingga mudah marah.
2. Kemampuan hubungan interpersonal, yaitu kurangnya kemampuan individu untuk menjaga hubungan sosial atau hubungan interpersonal dengan orang lain.

b. Kondisi eksternal, meliputi :

1. Provokasi, yang bersifat verbal ataupun fisik
2. Frustrasi, karena kegagalan yang dialami dan diwujudkan dalam bentuk perilaku agresif.
3. Model, lingkungan yang kurang baik atau contoh yang ditunjukkan sangat mempengaruhi munculnya perilaku agresif.<sup>74</sup>

Sofyan S.Willis (dalam Subqi) juga menyebutkan faktor-faktor penyebab timbulnya perilaku agresif pada remaja meliputi:

- a. Kondisi pribadi remaja yaitu kelainan yang dibawa sejak lahir baik fisik maupun psikis, lemah kontrol diri terhadap pengaruh lingkungan, kurang

<sup>73</sup> Khusnul Khotimah. *Pengaruh Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Self Management untuk mengurangi Perilaku Agresif Pada Peserta Didik. Skripsi.* ( Lampung: UIN Raden Intan, 2019). h. 36-38

<sup>74</sup> Ahmad Yanizon & Vina Sesriani. *Penyebab Munculnya perilaku Agresif pada remaja. Jurnal KOPASTA.* Vol 6 No.1 2019 :28

mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan kurangnya dasar keagamaan.

- b. Lingkungan keluarga yang kurang memberi kasih sayang dan perhatian orang tua sehingga remaja mencari kelompok sebayanya, keadaan ekonomi keluarga yang rendah, keluarga yang kurang harmonis.
- c. Lingkungan masyarakat yang kurang sehat, keterbelakangan pada masyarakat, kurangnya pengawasan terhadap remaja, dan pengaruh norma-norma baru yang ada di luar.
- d. Lingkungan sekolah seperti kurangnya perhatian guru, fasilitas pendidikan sebagai tempat penyalur bakat dan minat remaja, dan norma pendidikan kurang diterapkan.<sup>75</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan, faktor-faktor penyebab perilaku agresif diantaranya karena kondisi pribadi individu, lemahnya kontrol diri terhadap pengaruh lingkungan dan tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, kurangnya komunikasi sesama anggota keluarga serta keluarga yang kurang harmonis, anak belum dapat mengontrol emosi dan ingin melampiaskan kemarahan, masalah yang timbul hanya karena saling ejek dan kesalahpahaman, sehingga dapat memancing amarah dan terjadi tindakan agresif. Keluarga tempat pendidikan pertama yang diterima oleh anak merupakan lingkungan yang sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan serta pembentukan karakter dan tingkah laku yang akan ditampilkan anak dalam bersosialisasi di lingkungan masyarakat maupun sekolah.

---

<sup>75</sup> Imam Subqi. *Perilaku Agresif Remaja dalam Tinjauan Pola Asuh Keagamaan Orang Tua*. *Indonesian Journal of Islamic Psychology*. Vol 1, No.2, desember 2019: 193-194

### 3. Aspek-aspek Perilaku Agresif

Buss dan Perry (dalam Astuti & Dwi) mengemukakan ada 4 aspek perilaku agresif yang didasari oleh tiga dimensi dasar, yaitu : motorik, afektif, dan kognitif. 4 aspek yang dimaksud, adalah sebagai berikut :

#### a. Agresi Fisik (*Physical Aggression*)

Agresi fisik adalah perilaku agresif yang bertujuan untuk mengganggu, menyakiti atau membahayakan orang lain secara fisik, seperti menyerang orang lain, memukul, berkelahi dan merusak benda.

#### b. Agresi verbal (*verbal Aggression*)

Agresif verbal adalah perilaku agresif yang dilakukan dalam bentuk ucapan yang dapat menyakiti dan mengganggu orang lain, seperti mengata-ngatai, mengejek, dan memaki orang lain.

#### c. Amarah (*Anger*)

Emosi negatif yang diwujudkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan perilaku yang ditunjukkan juga dapat menyakiti diri sendiri dan orang lain, misalnya seperti mudah kesal, hilang kesabaran, dan tidak mampu mengontrol perasaan marah.

#### d. Permusuhan (*hostility*)

Permusuhan merupakan tindakan yang mengekspresikan kebencian dan perasaan sangat marah kepada orang lain. *Hostility* tergolong agresi yang tidak kelihatan. Permusuhan mewakili komponen kognitif yang terdiri dari kebencian yang menimbulkan perasaan iri hati dan prasangka buruk.<sup>76</sup>

<sup>76</sup> Astuti, Yuniar Dwi. *Hubungan antara kecerdasan...*, h. 12

Sadli (dalam Wibisono) memaparkan aspek-aspek perilaku agresif yaitu, sebagai berikut:

- e. Pertahanan diri adalah dimana individu mempertahankan dirinya dengan cara menunjukkan pemberontakan, pembantahan, bahkan pertengkaran.
- f. Perlawanan disiplin merupakan suatu tindakan yang menyenangkan bagi peserta didik namun melanggar aturan.
- g. Egosentris merupakan dimana individu mementingkan kepentingannya sendiri, biasanya ditunjukkan dengan merasa berkuasa dan kepemilikan. Hal tersebut dapat memicu pertengkaran, dan menyerang orang lain demi tujuannya tercapai.
- h. Superioritas tingkah laku dimana individu merasa lebih baik dari siapapun, sehingga menimbulkan rasa besar kepala dan tidak ingin diremehkan dan merasa dirinya selalu benar.
- i. Prasangka yaitu perilaku memandang orang lain dengan anggapan yang kurang baik mengenai kebenaran suatu informasi.
- j. Otoriter yaitu individu yang cenderung kaku dalam memegang keyakinan tidak mau melihat dari sisi yang lain. Tidak dapat toleran terhadap pemikiran dan kelemahan pada dirinya dan orang lain.<sup>77</sup>

Atkinson (dalam Parasayu) juga mengemukakan terdapat 3 aspek dari perilaku agresif, yaitu:

---

<sup>77</sup> Dhika Dzulkarnain Wibisono. " *Pengaruh Kontrol Diri ...*, h. 19

- a. Melukai secara fisik, yaitu agresif seperti memukul, menampar, menendang.
- b. Melukai secara verbal, yaitu agresif seperti mencaci maki, menghina, berkata kasar dan tabu.
- c. Merusak harta benda, yaitu perilaku agresif seperti melempar, menendang, dan menghancurkan benda-benda di sekitar.<sup>78</sup>

Berdasarkan beberapa aspek-aspek perilaku agresif menurut para ahli, peneliti menggunakan aspek yang dikemukakan oleh Buss dan Perry (dalam Astuti & Dwi) yaitu agresi fisik (*Physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), amarah (*anger*), dan permusuhan (*hostility*),

#### 4. Jenis-jenis Perilaku Agresif

Berkowitz, (dalam Sa'diyah, dkk) membagi agresif kedalam dua bentuk, antara lain :

- a. Agresi instrumental, adalah bentuk agresi yang dilakukan sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan tertentu.
- b. Agresi benci, adalah perilaku agresif melampiaskan keinginan untuk melukai dan menyakiti orang lain tanpa tujuan.

Sears (dalam Wibisono) mengemukakan perilaku agresi dibagi berdasarkan norma yang ada dalam masyarakat, diantaranya :

- a. Agresi antisosial, yaitu suatu tindakan agresi yang tidak sesuai dengan norma sosial yang ada seperti tindakan kriminal.

---

<sup>78</sup> Zarina Parasayu. Hubungan Antara Komformitas dan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Skripsi*. (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2018). h. 16

- b. Agresi prososial, yaitu suatu tindakan yang diatur oleh norma-norma sosial yang ada seperti hukuman yang berlaku di suatu lingkungan ketika bertindak diluar peraturan.
- c. *Sanctioned aggression* yaitu agresi yang diterima dalam norma sosial tapi dalam batas yang wajar. Contoh memukul seseorang yang mencoba menyakiti (bela diri).<sup>79</sup>

Jenis agresi tidak disertai emosi dapat dikatakan agresi positif, karena antara pelaku dan korban kadang-kadang tidak ada hubungan pribadi dan cenderung mengarah ke hal yang positif dengan tujuan menolong. Dengan demikian, jenis agresi berbeda karena tujuan yang mendasarinya. Perilaku agresif juga ditunjukkan melalui berbagai bentuk perilaku seperti menyerang orang lain (memukul, menampar) mengancam secara fisik atau verbal, melecehkan orang lain (berteriak, memaki, mengejek, berkata kasar), dan bersikap tidak sopan.<sup>80</sup>

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan, jenis agresi bukan hanya sebatas perilaku yang bersifat fisik melainkan juga berupa agresi verbal, agresivitas juga dapat ditunjukkan dalam bentuk emosi tinggi dan agresi instrumental yang diindikasikan berbeda sebagai sarana untuk mencapai tujuan tertentu. Agresif juga dapat dilakukan secara langsung dan agresif secara tidak langsung berdasarkan kontak pelaku terhadap korban. Sedangkan agresif antisosial, prososial, dan agresi sanksi merupakan bentuk perilaku agresif yang berdasarkan sifatnya terhadap norma-norma sosial.

---

<sup>79</sup> Dhika Dzulkarnain Wibisono. " *Pengaruh Kontrol Diri ...*, h.20

<sup>80</sup> Halimatus Sa'diyah, Muh. Chotim, Diana Ariswanti Triningtyas, Penerapan Teknik *Self Management* Untuk Mereduksi Agresif Remaja, *Jurnal Ilmiah Counsellia*, Volume 6 No. 2, November 2017 : 67 - 78

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, dan juga digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dalam penelitian. Tujuan metode penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>81</sup> Sugiyono mengemukakan, pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan yang perolehan datanya berupa angka-angka dan menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif memiliki tingkat variasi yang lebih rumit karena meneliti sampel yang lebih banyak. Namun, penelitian kuantitatif lebih sistematis pada saat melakukan penelitian dari awal sampai akhir.<sup>82</sup>

Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode *pre-experimental* (pra eksperimen) dengan desain *one group pre-test* dan *posttest*. Desain *one group* tidak memiliki kelompok pembanding (*control group*) sehingga peneliti hanya membandingkan keadaan ketika diberikan *pretest* dan *posttest*.<sup>83</sup> Dalam penelitian terdapat dua kali pengukuran, yang pertama dilakukan untuk mengukur sebelum diberikan layanan dengan media permainan tradisional bakiak panjang melalui *pretest*, kemudian yang kedua untuk mengukur perilaku agresif siswa setelah diberikan perlakuan atau layanan dengan media permainan tradisional bakiak panjang melalui *posttest*. Tujuannya adalah untuk mendapatkan hasil penelitian

---

<sup>81</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mix Methods)*. (Bandung : ALFABETA, 2017).h. 11

<sup>82</sup> Syafrida Hafni Sahir. *Metodologi Penelitian*. ( Yogyakarta: KBM Indonesia, 2021). h.6

<sup>83</sup> Andi Ibrahim, dkk. *Metodologi Penelitian*. (Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018). h.60-61

yang akurat sehingga dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel dibawah :

**Tabel 3.1**  
**Rancangan Prosedur Penelitian Pra-eksperimen dengan *one group pre test - post test design*:**

<i>pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : *Pretest* diberikan sebelum perlakuan/*treatment* (media permainan tradisional bakiak panjang)

X : *Treatment* (perlakuan) berupa media permainan tradisional bakiak panjang

O<sub>2</sub> : *Posttest* diberikan sesudah *treatment* (pemberian layanan media permainan tradisional bakiak Panjang).

1. Pengukuran Variabel (*Pretest*)

Bentuk *pre-test* yang diberikan kepada siswa SMP Negeri 8 Banda Aceh dengan instrumen berupa skala (angket). Tujuan *pre-test* diberikan untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang berperilaku agresif sebelum diberikan perlakuan.

2. Pemberian *Treatment* (perlakuan)

Pemberian *treatment* atau perlakuan dalam penelitian dilakukan selama 2 minggu lebih dengan 6 kali pertemuan keseluruhannya. Masing-masing sesi pertemuan dilakukan dengan durasi waktu 1 x 45 menit untuk melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan menerapkan media permainan tradisional bakiak panjang.

### 3. *Post test*

Pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif perlakuan yang telah diberikan dalam mengurangi perilaku agresif siswa. Lebih rinci penelitian dilakukan dengan langkah-langkah yaitu pertama siswa diberikan *pre-test* dengan menggunakan skala untuk mengetahui atau melihat gambaran perilaku agresif pada siswa sebelum diberikan perlakuan. Sesudah diberikan perlakuan yaitu layanan bimbingan kelompok dengan menerapkan media permainan tradisional bakiak panjang untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa, selanjutnya dilakukan tes akhir (*Post test*) untuk melihat perilaku agresif siswa setelah diberikan perlakuan.

## **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah seluruh objek atau himpunan seluruh objek yang menjadi sasaran penelitian dan memiliki sifat-sifat yang sama.<sup>84</sup> Populasi merupakan keseluruhan wilayah yang terdiri atas, obyek atau subyek yang mana mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti dan kemudian ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.<sup>85</sup> Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Banda Aceh yang berjumlah 210 orang siswa. Jumlah siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Banda Aceh tersaji dalam tabel 3.2 :

---

<sup>84</sup> Endang Sri Utami, dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. ( Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017). hlm.8

<sup>85</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 119

**Tabel 3.2**  
**Tabel Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII.1	31 Siswa
2.	VII.2	30 Siswa
3.	VII.3	30 Siswa
4.	VII.4	30 Siswa
5.	VII.5	30 Siswa
6.	VII.6	29 Siswa
7.	VII.7	30 Siswa
	<b>Total</b>	<b>210 siswa</b>

Pertimbangan memilih populasi karena pada jenjang SMP dan pada usia siswa kelas VII mengalami proses adaptasi dan penyesuaian dengan lingkungan sosial sekolahnya, serta siswa rentan memiliki perilaku menyimpang sehingga memerlukan bimbingan dan pemahaman dalam berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku. Arikunto mengatakan sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Tetapi jika subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 15-25%. Berdasarkan definisi menurut Arikunto maka jumlah populasi yang diambil sebanyak 25% yaitu 52 siswa.<sup>86</sup>

## 2. Sampel

Sugiyono memaparkan sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>87</sup> Sampel juga merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk sumber data. Peneliti tidak dapat mempelajari semua yang terdapat pada populasi dengan segala keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Oleh karenanya, peneliti hanya mengambil beberapa sampel dari populasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang berperilaku agresif.

<sup>86</sup> Arikunto, S. Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017). h. 173

<sup>87</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 120

Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive Sampling*, yaitu teknik sampling yang pengambilan sampelnya tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi seluruh anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, yaitu siswa memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan keadaan peneliti, sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang di teliti.<sup>88</sup>

Sampel penelitian adalah 9 (sembilan) siswa. Keseluruhan sampel terdiri dari 6 (enam) siswa perempuan dan 3 (tiga) siswa laki-laki. Siswa yang dipilih adalah siswa yang memiliki kriteria yang diinginkan oleh peneliti dalam mencapai tujuan penelitian yang sesuai dengan tujuan dan maksud peneliti, serta memiliki *need assessment* lebih tinggi dan memiliki hasil skor *pretest* perilaku agresif tertinggi dari seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 8 Banda Aceh yang menjadi populasi.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data supaya kegiatan berjalan sistematis, terstruktur dan mudah.<sup>89</sup> Instrumen yang peneliti gunakan adalah observasi, dokumentasi dan angket berbentuk *skala likert*.

Sebelum suatu instrumen digunakan, maka instrumen penelitian harus diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas digunakan untuk mengukur

---

<sup>88</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mix Methods)*. (Bandung: Alfabeta, 2017). h. 301

<sup>89</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 120

kemampuan sebuah alat ukur. Sedangkan reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu instrumen agar dapat di percaya.<sup>90</sup>

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrument Perilaku Agresif Pada Siswa**  
**Sebelum Uji Coba**

variabel	Aspek	Indikator	Item Pernyataan		Jumlah	
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
Perilaku Agresif	Agresif Fisik	1. Berkelahi	1, 2, 3, 4,	5, 6, 7	7	
		2. Merusak Barang	8, 9, 10	11, 12, 13	6	
		3. Memukul	14, 15, 16	17, 18, 19	6	
	Agresif Verbal	1. Berkata Kasar	20, 21, 22	23, 24, 25, 26	7	
		2. Berteriak	27, 28, 29	30, 31, 32	6	
		3. Mengejek Orang Lain	33, 34, 35	36, 37, 38, 39	7	
	Amarah	1. Mudah Marah	40, 41, 42, 43	44, 45, 46, 47	8	
		2. Mudah Tersinggung	48, 49, 50	51, 52, 53	6	
		3. Merasa Kesal	54, 55, 56	57, 58, 59	6	
		Permusuhan	1. Iri Hati	60, 61, 62, 63	64, 65, 66	7
			2. Berprasangka Buruk	67, 68, 69, 70	71, 72, 73	7
			3. Rasa Benci	74, 75, 76	77, 78, 79	6
	Jumlah			40	39	79

Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada Tabel 3.3. terlihat 4 aspek perilaku agresif siswa, terdapat 79 item pernyataan yang terdiri dari 40 item *favorable* dan 39 item *unfavorable*. Butir pernyataan *favorable* pada alternatif jawaban siswa

<sup>90</sup> Sumadi Surya Brata, Metodologi Penelitian, (Jakarta: Raja Grafindo, 2018), h. 32.

diberi skor 1-4 dan butir pernyataan *unfavorable* diberi skor 4-1. Untuk kategori pernyataan *favorable* diberi skor 1 sangat setuju (SS), 2 setuju (S), 3 tidak setuju (TS), 4 sangat tidak setuju (STS). Sedangkan untuk pernyataan *unfavorable* yaitu skor 4 sangat setuju (SS), 3 setuju (S), 2 tidak setuju (TS), 1 sangat tidak setuju (STS). Ketentuan pemberian skor pada setiap pernyataan dapat dilihat pada tabel 3.4:

**Tabel 3.4**  
**Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b><i>Favorable</i></b>	<b><i>unfavorable</i></b>
Sangat Setuju	1	4
Setuju	2	3
Tidak Setuju	3	2
Sangat Tidak Setuju	4	1

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian. Peneliti melakukan tahapan validitas instrumen terlebih dahulu, yaitu validasi konstruk yang dilakukan penimbangan 2 orang dosen ahli untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian. Hasil penimbangan secara keseluruhan menunjukkan 79 item dapat digunakan kemudian dilanjutkan dengan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Hasil penimbangan dari ahli dapat dilihat pada tabel 3.5:

**Tabel 3.5**  
**Hasil Penimbangan Angket Pengungkap Perilaku Agresif**

<b>Hasil pertimbangan Pakar</b>	<b>Nomor Item</b>	<b>Jumlah</b>
Memadai	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47,	79

	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79	
--	--	--

### 1. Pengujian Validitas *Instrument*

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Jika hasil tidak valid ada kemungkinan responden tidak mengerti dengan pertanyaan/ Pernyataan yang diajukan. Rumus yang dapat digunakan untuk menghitung validitas yaitu rumus korelasi yang dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi *product moment*, rumusnya pada tabel 3.6:<sup>91</sup>

**Tabel 3.6**  
**Rumus Validitas Instrumen**

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi antara x dan y
- N = jumlah subjek
- $\sum xy$  = jumlah perkalian antara skor x dan skor y
- $\sum x$  = jumlah total skor x
- $\sum y$  = jumlah total skor y
- $\sum x^2$  = jumlah dari kuadrat x
- $\sum y^2$  = jumlah dari kuadrat y

Instrumen yang diuji validitas dalam penelitian yaitu skala perilaku agresif. Pengujian validitas dilakukan setelah dilakukan uji coba instrumen. Pengujian validitas dalam penelitian dilakukan dengan bantuan program Excel. Selanjutnya, hasil dari perhitungan validitas dianalisis dengan menggunakan table koefisien korelasi jika  $r$  hitung >  $r$  tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0.05)

<sup>91</sup> Syafrida Hafni S. Metodologi Penelitian. ( Yogyakarta : KBM Indonesia, 2021). h. 32

maka instrumen berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Sebaliknya apabila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0.05) maka instrumen tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total, artinya instrumen dinyatakan tidak valid.

**Tabel 3.7**  
**Kisi-kisi *Instrument* Perilaku Agresif Pada Siswa**  
**Setelah Uji Coba**

variabel	Aspek	Indikator	Item Pernyataan		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Perilaku Agresif	Agresif Fisik	1. Berkelahi	1, 2, 3, 4,	5, 6, 7	7
		2. Merusak Barang	8	9,10,11	4
		3. Memukul	12,13,14	15,16	5
	Agresif Verbal	1. Berkata Kasar	17,18	19,20,21	5
		2. Berteriak	22,23	24,25,26	5
		3. Mengejek Orang Lain	27,28	29,30	4
	Amarah	1. Mudah Marah	31,32	33,34	4
		2. Mudah Tersinggung	35,36,37	38,39,40	6
		3. Merasa Kesal	41,42	43,44,45	5
	Permusuhan	1. Iri Hati	46	47,48	3
		2. Berprasangka Buruk	49,50,51,52	53,54,55	7
		3. Rasa Benci	56,57	58,59,60	5
	Jumlah			28	32

Pengujian validitas dilakukan terhadap 79 item pernyataan dengan jumlah subjek 30 siswa dari 79 item diperoleh 60 item yang valid dan 19 item tidak valid.

Hasil uji validitas butir item dapat dilihat pada tabel 3.8:

**Tabel 3.8**  
**Hasil Uji Validitas Butir Item**

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 37, 39, 40, 41, 43, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 63, 65, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 78, 79	60
Tidak Valid	11, 13, 18, 23, 26, 29, 35, 36, 38, 42, 44, 45, 47, 54, 60, 62, 64, 66, 77	19

Lebih jelasnya hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus *product moment* tersaji dalam tabel 3.9:

**Tabel 3.9**  
**Skor r hitung dan r tabel Hasil Uji Validitas Butir Item**

NO	R xy	R tabel	STATUS
1	0.568343	0.361	VALID
2	0.496323	0.361	VALID
3	0.369934	0.361	VALID
4	0.504294	0.361	VALID
5	0.423993	0.361	VALID
6	0.427246	0.361	VALID
7	0.43314	0.361	VALID
8	0.452044	0.361	VALID
9	0.390396	0.361	VALID
10	0.481433	0.361	VALID
11	-0.16704	0.361	TIDAK VALID
12	0.450194	0.361	VALID
13	-0.67357	0.361	TIDAK VALID
14	0.705602	0.361	VALID
15	0.551986	0.361	VALID
16	0.494708	0.361	VALID
17	0.373685	0.361	VALID

18	0.136278	0.361	TIDAK VALID
19	0.483821	0.361	VALID
20	0.410102	0.361	VALID
21	0.501332	0.361	VALID
22	0.456474	0.361	VALID
23	0.303097	0.361	TIDAK VALID
24	0.445893	0.361	VALID
25	0.516586	0.361	VALID
26	0.260465	0.361	TIDAK VALID
27	0.456195	0.361	VALID
28	0.543881	0.361	VALID
29	0.331363	0.361	TIDAK VALID
30	0.487211	0.361	VALID
31	0.531058	0.361	VALID
32	0.420986	0.361	VALID
33	0.389583	0.361	VALID
34	0.555645	0.361	VALID
35	0.298361	0.361	TIDAK VALID
36	0.327894	0.361	TIDAK VALID
37	0.510019	0.361	VALID
38	0.341546	0.361	TIDAK VALID
39	0.413925	0.361	VALID
40	0.426202	0.361	VALID
41	0.380231	0.361	VALID
42	0.315994	0.361	TIDAK VALID
43	0.424985	0.361	VALID
44	0.069437	0.361	TIDAK VALID
45	0.295239	0.361	TIDAK VALID
46	0.435229	0.361	VALID
47	0.145994	0.361	TIDAK VALID
48	0.445221	0.361	VALID
49	0.450852	0.361	VALID
50	0.427642	0.361	VALID
51	0.483862	0.361	VALID
52	0.455041	0.361	VALID
53	0.412049	0.361	VALID
54	0.264791	0.361	TIDAK VALID
55	0.422573	0.361	VALID
56	0.401221	0.361	VALID
57	0.391337	0.361	VALID
58	0.446257	0.361	VALID
59	0.393747	0.361	VALID
60	-0.45978	0.361	TIDAK VALID

61	0.458794	0.361	VALID
62	-0.47038	0.361	TIDAK VALID
63	0.397575	0.361	VALID
64	-0.66548	0.361	TIDAK VALID
65	0.43062	0.361	VALID
66	-0.28702	0.361	TIDAK VALID
67	0.429996	0.361	VALID
68	0.404536	0.361	VALID
69	0.384686	0.361	VALID
70	0.366038	0.361	VALID
71	0.376045	0.361	VALID
72	0.478557	0.361	VALID
73	0.413509	0.361	VALID
74	0.422371	0.361	VALID
75	0.419333	0.361	VALID
76	0.540566	0.361	VALID
77	0.111411	0.361	TIDAK VALID
78	0.429244	0.361	VALID
79	0.422834	0.361	VALID

Sumber: *Output* data dari Microsoft Excel.

## 2. Pengujian Reabilitas *Instrument*

Reliabilitas adalah keandalan instrumen yang menunjukkan suatu alat ukur dapat dipercaya walaupun dipakai dua kali atau berkali kali untuk mengukur gejala yang sama. Reliabilitas adalah menguji kekonsistenan jawaban responden. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien, semakin tinggi koefisien maka reliabilitas atau konsistensi jawaban responden tinggi. Untuk menguji reliabilitas instrumen peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan cara membandingkan nihil alpha dengan r tabel. Rumus dalam tabel 3.10 :<sup>92</sup>

**Tabel 3.10**  
**Rumus Reliabilitas Instrumen**

$$r_i = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_r^2} \right)$$

<sup>92</sup> Syafrida Hafni S. *Metodologi Penelitian ...*, h. 33

Keterangan:

- $r$  = Koefisien reliabilitas  
 $k$  = Jumlah pernyataan  
 $\alpha_t^2$  = Varian total  
 $\sum \alpha_b^2$  = Jumlah varian butir.

Sama halnya dengan validitas, reliabilitas juga dilakukan pengujian seperti yang dilakukan pada uji validitas. Dimana hasil yang didapatkan dari responden dimasukkan ke tabel untuk menghitung varian dan menghitung koefisien alpha ( $\alpha$ ). Kemudian dibandingkan koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) untuk instrumen yang reliabel. Kategori koefisien reliabilitas Guilford, dapat dilihat pada tabel 3.11 :

**Tabel 3.11**  
**Kategori Reliabilitas Instrumen**

Alpha	Reliabilitas
$\alpha$ 0,80-1,00	Sangat Tinggi
$\alpha$ 0,60-0.80	Tinggi
$\alpha$ 0.20-0.40	Rendah
$\alpha$ 0,00-0,20	Sangat Rendah

**Tabel 3.12**  
**Output Uji Reliabilitas**

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0.938259837	Sangat Tinggi

Sumber: *Output* data dari Microsoft Excel.

Pengolahan data, hasil perhitungan menunjukkan 60 item pernyataan koefisien reliabilitas (konsistensi internal) instrumen perilaku agresif sebesar 0.938. Artinya, tingkat korelasi dan derajat keterandalan instrumen perilaku agresif berada pada kategori sangat tinggi/sangat reliabel.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses dalam sebuah penelitian dan merupakan bagian yang paling penting dan paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian untuk mendapatkan data.<sup>93</sup> Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala, dokumentasi, dan observasi.

##### 1. Skala

Skala merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian yang berupa alat ukur untuk mengetahui informasi yang diberikan oleh objek. Skala yang dimaksudkan dalam penelitian adalah angket *skala likert* yaitu membuat beberapa pernyataan yang berhubungan dengan suatu isu dan objek. *Skala likert* digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi, setiap individu atau sekelompok individu tentang fenomena sosial. Fenomena sosial yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.<sup>94</sup>

Angket *skala likert* yang dibagikan kepada siswa berhubungan dengan perilaku agresif, kemudian peserta didik diminta memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda *checklist* yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Karena dikhawatirkan ada banyak jawaban yang di isi tanpa pertimbangan dan selalu bersikap netral, adapun alternatif pilihan tersebut adalah SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju).

---

<sup>93</sup> Syafrida Hafni Sahir. *Metodologi Penelitian...*, h. 28

<sup>94</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi ( Mix Methods)*. (Bandung : Alfabeta, 2017).h. 136

## 2. Observasi

Selain skala, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi. Observasi teknik pengumpulan data dengan cara peneliti turun langsung ke lapangan, dan mengamati secara langsung gejala yang sedang diteliti dan kemudian peneliti dapat menggambarkan masalah yang sedang terjadi.<sup>95</sup> Observasi dalam penelitian adalah melakukan pengamatan terhadap objek penelitian dan lingkungan disekitarnya dengan tujuan untuk melihat dan mengamati perubahan perilaku agresif pada siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media permainan tradisional bakiak panjang.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi diperoleh melalui dokumen-dokumen atau data-data dari tempat penelitian sebagai bukti peristiwa yang sudah berlalu maupun yang sedang terjadi. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh dokumen pribadi siswa, absensi, buku kasus dan dokumen lain yang berkaitan dengan kepentingan penelitian.<sup>96</sup>

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu kegiatan analisis data dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Analisis data mengelompokkan data berdasarkan variabel, menyajikan data dari variabel yang

---

<sup>95</sup> Syafrida Hafni Sahir. *Metodologi Penelitian...*, h. 30

<sup>96</sup> Syafrida Hafni S. *Metodologi Penelitian ...*, h. 47

diteliti, melakukan perhitungan agar menjawab rumusan masalah, serta melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Data yang terkumpul tanpa dianalisis menjadi tidak berarti dan tidak bermakna oleh karenanya analisis data menjadi tahapan yang penting.<sup>97</sup> Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji-t (*treatment*).

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mencari tahu apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal.<sup>98</sup> Uji normalitas adalah data harus berdistribusi normal untuk variabel dalam taraf probabilitas ( $\text{sig}$ ) 0,05. Dasar pengambilan kesimpulan pada uji normalitas adalah sebagai berikut: jika  $\text{sig} \geq 0.05$  maka data berdistribusi normal jika  $\text{sig} \leq 0.05$  data tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 23 dengan taraf signifikan 0.05 atau 5%.

#### 2. Uji-T.

Uji-T merupakan uji perbedaan, uji-t digunakan untuk membandingkan perbedaan (rata-rata) hasil dari dua sampel.<sup>99</sup> Data yang digunakan pada uji-t adalah data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test*. Uji-t bertujuan mengkaji efektivitas dari *treatment* dalam mengurangi perilaku agresif pada siswa dengan membandingkan antara sebelum dengan sesudah diberikan perlakuan.

---

<sup>97</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2018). h. 147

<sup>98</sup> Endang Sri Utami, dkk. *Dasar-Dasar Statistik...*, h. 80

<sup>99</sup> Endang Sri Utami, dkk. *Dasar-Dasar Statistik...*, h. 95

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP Negeri 8 Banda Aceh merupakan salah satu satuan pendidikan sekolah menengah pertama yang berlokasi di Jl. Hamzah Fansuri, no.1 Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala Kota Banda Aceh, dengan kode pos 23111, memiliki akreditasi “**B**” berdasarkan sertifikat 328/BAP-SM.Aceh/SK/X/2016. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Negeri 8 Banda Aceh berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. Profil identitas SMP Negeri 8 Banda Aceh dapat dilihat pada tabel 4.1:

**Tabel 4.1**  
**Profil SMP Negeri 8 Banda Aceh**

No	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	SMP Negeri 8 Banda Aceh
2	NPSN	10105391
3	Bentuk Pendidikan	SMP
4	Status	Negeri
5	Alamat Sekolah	Jl. Hamzah fansuri, no.1 Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh.
6	Kode Pos	23111
7	SK pendirian Sekolah	0188/0/1979
8	Tanggal SK Pendirian	1979-05-09
9	Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
10	SK izin Operasional	0188/0/1979
11	Tanggal SK Izin Operasional	1979-06-01
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	Tidak Ada
13	Nama Bank	Bank Aceh
14	Cabang KCP/Unit	Kantor Capem Darussalam
15	Rekening Atas nama	SMP Negeri 8 Banda Aceh
16	Waktu penyelenggaraan	Pagi (07.30)

17	Kurikulum	Kurikulum 2013
18	Status Bos	Bersedia Menerima
19	Akreditasi	B
20	Email	<a href="mailto:Shalue8@gmail.com">Shalue8@gmail.com</a>
21	Sumber Listrik	PLN
22	Daya Listrik	36000
23	Akses Internet	Telkomsel Flash
24	Kepala Sekolah	Burhanuddin
25	Operator	Sri Wahyuni

**Tabel 4.2**  
**Data pendidik dan Kependidikan**

No	Keterangan	Guru	Tendik	PTK	PD
1	Laki-laki	6	4	10	323
2	Perempuan	34	4	38	300
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>8</b>	<b>48</b>	<b>623</b>

Keterangan :

- Data Rekap Per tanggal 7 April 2023
- Perhitungan PTK adalah yang sudah mendapat penugasan, berstatus aktif dan terdaftar di sekolah induk.

Setiap sekolah memerlukan sarana dan prasarana untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran, demikian juga dengan SMP Negeri 8 Banda Aceh. Sarana dan prasarana di SMP Negeri 8 Banda Aceh lengkap dan memadai. Adapun sarana dan prasarana SMP Negeri 8 Banda Aceh dapat dilihat pada tabel 4.3:

**Tabel 4.3**  
**Data Sarana dan Prasarana**

No	Jenis Sarpras	Jumlah
1	Ruang Kelas	21
2	Ruang Perpustakaan	1
3	Ruang Laboratorium	5
4	Ruang Praktik	0
5	Ruang Pimpinan	1
6	Ruang Guru	1
7	Ruang Ibadah	1

8	Ruang UKS	0
9	Toilet	3
10	Ruang Gudang	0
11	Ruang Sirkulasi	0
12	Tempat Olahraga	1
13	Ruang TU	1
14	Ruang Konseling	1
15	Ruang Osis	1
16	Ruang Bangunan	17
<b>Total</b>		<b>54</b>

**Tabel 4.4**  
**Data Jumlah Siswa**

No	Uraian	Jumlah
1	Laki-laki	323 Siswa
2	Perempuan	300 Siswa
<b>Total</b>		<b>623</b>

**Tabel 4.5**  
**Profil Guru BK**

<b>I. Identitas Guru BK</b>	
Nama	Sarda Syafrida, S.Pd, Gr
NIP.	199408032019032005
Tempat/Tgl Lahir	Aceh Tamiang, 03 Agustus 1994
Alamat	Blangkrueng
Jabatan/Gol	Penata Muda/III/a
Pengalaman Memberikan Layanan BK di Sekolah	Pernah mendapati siswa yang suka berbohong dan sulit untuk berkata jujur. Hingga perlu diberikan beberapa pendekatan agar siswa dapat berbicara dengan jujur.
Sertifikasi Pendidikan	Ada
Pelatihan Yang diikuti	-
Hambatan Dalam Bertugas	Ketika berhadapan dengan lingkungan orang tua yang tidak dapat diajak untuk bekerjasama.
Kasus Yang Sering di Tangani di Sekolah	Membolos dan berkelahi, berbicara kasar
Suka dan Duka Sebagai Guru BK di Sekolah	Dapat membantu siswa mencari solusi dalam menyelesaikan berbagai masalah, dapat menjadi tempat bagi siswa untuk mencurahkan segala keluh kesah yang dialami di sekolah, namun tetap harus memiliki kesabaran penuh dalam menghadapi berbagai macam tingkah laku siswa yang terkadang tidak bisa diajak untuk bekerjasama.

<b>II. Identitas Guru BK</b>	
Nama	Sri Wahyuni, S.Pd
NIP.	198406182022212009
Tempat/Tgl Lahir	Banda Aceh, 18 Juni 1984
Alamat	Ulee kareng, Banda Aceh
Jabatan/Gol	Ahli Pertama/IX
Pengalaman Meberikan Layanan BK di Sekolah	Pernah menghadapi siswa yang mengalami kasus bullying namun kesulitan untuk mencari tahu latar belakang siswa yang bersangkutan
Sertifikasi Pendidikan	-
Pelatihan Yang diikuti	-
Hambatan Dalam Bertugas	Hambatan dalam menyesuaikan waktu untuk melaksanakan proses konseling, dimana proses konseling pada dasarnya memerlukan waktu yang cukup intens agar dapat berjalan dengan baik.
Kasus Yang Sering di Tangani di Sekolah	Berkelahi, melawan guru, membolos, tidak mengerjakan tugas/remedial
Suka dan Duka Sebagai Guru BK di Sekolah	Disukai siswa dan sering menjadi pendengar bagi siswa yang mengalami permasalahan disekolahnya baik sosial maupun belajar. Senang ketika melihat siswa yang berhasil menyelesaikan permasalahan yang dialaminya. Namun, tetap harus penuh kesabaran dalam menghadapi siswa dengan berbagai permasalahan yang dialami.

#### **a. Profil Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 8 Banda Aceh**

Profil umum perilaku agresif siswa kelas VII SMP Negeri 8 Banda Aceh merupakan gambaran respon siswa kelas VII SMP Negeri 8 Banda Aceh terhadap perilaku agresif yang dimilikinya. Berdasarkan data sekolah agresivitas yang ditunjukkan peserta didik setiap semester terus meningkat. Gambaran keseluruhan perilaku agresif dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Berikut profil umum perilaku agresif siswa kelas VII SMP Negeri 8 Banda Aceh, dapat dilihat pada tabel 4.6:

**Tabel 4.6**  
**Profil Perilaku Agresif Siswa**  
**Kelas VII SMP Negeri 8 Banda Aceh**

Kategori	Frekuensi	%
Tinggi	9	17.3
Sedang	34	65.4
Rendah	9	17.3
Jumlah	52	100

Sumber: *output* data dari Microsoft Excel

Tabel 4.6 menunjukkan bentuk umum perilaku agresif siswa kelas VII SMP Negeri 8 Banda Aceh yang diwakili oleh 52 siswa, yaitu sebanyak 9 siswa (17.3%) dari jumlah populasi berada pada kategori tinggi, artinya siswa memiliki perilaku agresif baik secara fisik, verbal, amarah, maupun permusuhan. Sebanyak 34 siswa (65.4%) dari jumlah populasi berada pada kategori sedang, artinya siswa cukup memiliki control diri terhadap perilaku agresif yang dimiliki baik agresivitas fisik, verbal, amarah maupun permusuhan. Dan sebanyak 9 siswa (17.3%) dari jumlah populasi berada pada kategori rendah, artinya siswa sama sekali tidak memiliki perilaku agresif.

## **2. Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh**

### **a. Uji Hipotesis Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh**

Perubahan perilaku agresif pada siswa dapat dilihat dari hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Perubahan yang dimaksud adalah penurunan skor perilaku agresif pada siswa yang berarti penerapan media permainan tradisional bakiak panjang yang dilaksanakan dapat mengurangi

frekuensi agresivitas siswa. Data hasil *pretest* perilaku agresif pada siswa dapat dilihat pada tabel 4.7:

**Table 4.7**  
**Skor Perilaku Agresif Siswa Kelas VII (*pretest*)**

Kategori	Frekuensi
Tinggi	9
Sedang	34
Rendah	9

Sumber: *output* data dari Microsoft Excel

Hasil perolehan data pada angket yang telah dibagikan kepada siswa terdapat 9 siswa memiliki tingkat perilaku agresif kategori tinggi, 34 siswa memiliki tingkat perilaku agresif kategori sedang, dan 9 siswa memiliki tingkat perilaku agresif kategori rendah. Berdasarkan hasil skor perolehan kategori perilaku agresif pada siswa, dapat peneliti kelompokkan berdasarkan rumus pada tabel 4.8:

**Tabel 4.8**  
**Standar Pembagian Kategori *pretest***

Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$

Ket:

M = Mean

SD = Standar Deviasi

X = Nilai

Berdasarkan rumus data *pretest*, peneliti mengelompokkan perilaku agresif

siswa pada tabel 4.9:

**Tabel 4.9**  
**Kategori Perilaku Agresif Siswa**

Rendah	$X < 115$
Sedang	$115 \leq X < 138$
Tinggi	$138 \leq X$

Sumber: *output* dari Microsoft Excel

Tabel 4.9 menjelaskan setiap kategori memiliki batas nilai masing-masing, batas nilai  $>138$  berada pada kategori tinggi, artinya siswa memiliki tingkat agresivitas yang tinggi. Batas nilai  $<138$  berada pada kategori sedang, yang artinya siswa memiliki tingkat perilaku agresif pada kategori sedang. Sedangkan batas nilai  $<115$  berada pada kategori yang rendah, yang artinya siswa memiliki tingkat agresivitas pada kategori rendah. Data *pretest* dan *posttest* perilaku agresif siswa dapat dilihat pada tabel 4.9:

**Table 4.10**  
**Data *pretest* dan *posttest* Perilaku Agresif Siswa**

No	Siswa	Skor Pretest	%	skor posttest	%
1	MR	147	61.25	131	54.60
2	AA	154	64.17	111	46.25
3	TFR	159	66.25	121	45
4	RA	148	61.67	108	50.42
5	SA	148	61.67	124	51.67
6	TMR	144	60.00	114	47.50
7	SS	140	58.33	112	46,67
8	TK	141	58.75	122	50.83
9	RN	149	62.08	120	50.00

Table 4.10 menggambarkan hasil *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberikan perlakuan) mengalami perubahan secara signifikan pada siswa. Selain dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* keberhasilan penerapan media permainan tradisional bakiak panjang untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa dapat dilihat dari hasil pengamatan di lapangan. Lebih rinci hasil perbandingan skor pada pengukuran awal dan pengukuran akhir perilaku agresif dapat dilihat pada table 4.10:

**Table 4.11**  
**Kategori Perbandingan Skor Siswa**  
**Hasil *pretest* dan *posttest***

No	Kategori	<i>pretest</i>	%	<i>posttest</i>	%
1	Tinggi	9	100	0	0
2	Sedang	0	0	5	55.556
3	Rendah	0	0	4	44.444
Jumlah		9	100	9	100

Tabel 4.11 menunjukkan hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttest* perilaku agresif mengalami penurunan. Hasil *pretest* menunjukkan kategori tinggi berjumlah 9 siswa. Kategori sedang dan rendah 0 siswa yang tidak perlu diberikan *treatment* karena siswa sudah cukup memiliki kontrol diri terhadap perilaku agresif. Setelah pemberian perlakuan hasilnya 9 siswa yang berada pada kategori perilaku agresif tinggi, mengalami penurunan menjadi 5 siswa berada pada kategori sedang dan 4 siswa berada pada kategori rendah. Hasil skor rata-rata penerapan media permainan tradisional bakiak panjang untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa memiliki pengaruh yang cukup baik. Yaitu menghasilkan penurunan yang signifikan pada perubahan skor perilaku agresif pada *pretest* dan *posttest*, tersaji pada table 4.12:

**Table 4.12.**  
**Hasil Perhitungan Uji t Berpasangan *pretest* dan *posttest***  
**Paired Samples Statistic**

t-Test: Paired Two Sample for Means

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	147.7777778	118.1111111
Variance	35.94444444	54.36111111
Observations	9	9
Pearson Correlation	0.045873334	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	8	
t Stat	9.583197857	
P(T<=t) one-tail	0.000006	

t Critical one-tail	1.859548
P(T<=t) two-tail	0.000002
t Critical two-tail	2.306004

Sumber: *output* dari Microsoft Excel

Dasar pengambilan keputusan:

Jika  $t$  hitung  $>$  dari  $t$  tabel =  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak

Jika  $t$  hitung  $<$  dari  $t$  tabel =  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima

Nilai Sig (2 tailed)  $<$  (0.05) = Signifikan

Nilai Sig (2 tailed)  $>$  (0.05) = Tidak Signifikan

Table 4.12 menunjukkan perolehan nilai  $t$  hitung sebesar 9.583 lebih besar dibandingkan  $t$  tabel sebesar 1.859 ( $9.583 > 1.859$ ) dan tingkat signifikansi two-tail (2 tailed) sebesar 0.02 lebih kecil dari taraf signifikansi sebesar 0.05 yaitu ( $0.02 < 0.05$ ). dapat disimpulkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak serta penerapan media permainan tradisional bakiak panjang untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa mendapatkan hasil yang signifikan, artinya permainan bakiak panjang dapat mengurangi perilaku agresif siswa kelas VII SMP Negeri 8 Banda Aceh. Berikut uji normalitas data yang telah dikumpulkan dalam tabel 4.13 :

**Tabel 4.13**  
**Hasil Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.197	9	.200*	.945	9	.638
Posttest	.157	9	.200*	.957	9	.768

Sumber: *output* dari SPSS Version 23

Berdasarkan tabel 4.13 hasil uji normalitas diperoleh hasil signifikansi pada kelompok *pretest* adalah 0.638 yaitu lebih besar dari 0.05 ( $0.638 > 0.05$ ) dan pada kelompok *posttest* diperoleh skor 0.768 yaitu lebih besar dari 0.05 ( $0.768 > 0.05$ ). Dasar pengambilan kesimpulan pada uji normalitas adalah sebagai berikut: jika  $\text{sig} \geq 0.05$  maka data berdistribusi normal jika  $\text{sig} \leq 0.05$  data tidak berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan data penelitian hasil *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Pembahasan Profil Perilaku Agresif Pada Siswa**

#### **a. Pembahasan Profil Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh**

##### **Berdasarkan Indikator**

Perilaku agresif dalam penelitian terbagi dalam dua belas (12) indikator penelitian, diantaranya indikator berkelahi, merusak barang, memukul, berkata kasar, mengejek orang lain, berteriak, mudah marah, mudah tersinggung, merasa kesal, iri hati, berprasangka buruk, dan rasa benci. Profil umum perilaku agresif pada siswa SMP Negeri 8 Banda Aceh berdasarkan indikator dapat dilihat pada tabel 4.14:

**Tabel 4.14**  
**Profil Umum Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 8 Banda Aceh**  
**Berdasarkan Indikator**

INDIKATOR	FREKUENSI	%	KATEGORI
Berkelahi	13	25	Tinggi
	29	56	Sedang
	10	19.2	Rendah
Merusak Barang	12	23.1	Tinggi
	33	63.5	Sedang
	7	13.5	Rendah
Memukul	10	19.2	Tinggi

	34	65.4	Sedang
	7	13.5	Rendah
Berkata Kasar	9	17.3	Tinggi
	37	71.2	Sedang
	6	11.5	Rendah
Berteriak	7	13.5	Tinggi
	40	76.9	Sedang
	5	9.6	Rendah
Mengejek Orang Lain	9	17.3	Tinggi
	37	71.2	Sedang
	6	11.5	Rendah
Mudah Marah	8	15.4	Tinggi
	42	80.8	Sedang
	2	3.85	Rendah
Mudah Tersinggung	11	21.2	Tinggi
	29	55.8	Sedang
	12	23.1	Rendah
Merasa Kesal	8	15.4	Tinggi
	37	71.2	Sedang
	7	13.5	Rendah
Iri Hati	12	23.1	Tinggi
	35	67.3	Sedang
	5	9.6	Rendah
Berprasangka Buruk	10	19.2	Tinggi
	32	61.5	Sedang
	10	19.2	Rendah
Rasa Benci	5	9.6	Tinggi
	42	80.8	Sedang
	5	9.6	Rendah

Tabel 4.14 menunjukkan presentase secara umum perilaku agresif siswa kelas VII yang diwakili 52 siswa sebelum melaksanakan layanan berupa penerapan media permainan tradisional bakiak panjang. Presentase hasil yang didapatkan siswa pada indikator berkelahi berada pada kategori tinggi berjumlah 13 (25%) artinya, siswa mengekspresikan perilaku agresifnya melalui berkelahian, Siswa sering menunjukkan agresivitas fisik dengan cara langsung berkelahi dengan temannya, suka ikut-ikutan jika ada teman yang sedang berkelahi, dan langsung

bersedia jika ada teman yang mengajak untuk berkelahi. sebanyak 29 (56%) berada pada kategori sedang, artinya siswa tidak sering mengekspresikan perilaku agresifnya secara fisik. Siswa jarang menunjukkan agresivitasnya dengan cara berkelahi dan berusaha untuk selalu mengalah agar tidak terjadi perkelahian. Presentase kategori rendah berjumlah 10 (19.2%) artinya, siswa tidak pernah menunjukkan perilaku agresif fisik dengan cara berkelahi dan siswa tidak pernah berkelahi dengan temannya disekolah, dan akan berusaha memisahkan jika ada teman yang sedang berkelahi.

Indikator merusak barang, jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 12 (23.1 %) artinya, siswa menunjukkan agresif fisik dengan cara merusak barang disekitarnya. Siswa yang pernah merusak sarana dan prasarana sekolah dan siswa yang sering merusak barang milik teman ketika meminjamnya karena merasa iri atau cemburu. Sebanyak 33 (63.5%) berada pada kategori sedang, artinya siswa dapat mengontrol diri dan tidak menunjukkan agresivitas dengan cara merusak barang. Siswa tidak merusak sarana dan prasarana sekolah serta tidak merusak barang milik temannya. Presentase ketegori rendah sebanyak 7 (13.5%) artinya, siswa tidak pernah merusak barang baik sarana dan prasarana sekolah maupun barang-barang lain milik teman yang dipinjam atau barang-barang disekitarnya ketika marah.

Indikator memukul, jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 10 (19.2%) artinya, siswa menunjukan *physical Aggression* dengan cara memukul temannya. Siswa menunjukkan agresivitasnya ketika merasa terganggu dan merasa kesal terhadap temannya langsung memberikan peringatan berupa

pukulan atau memukul temannya. Jumlah siswa yang berada pada kategori sedang sebanyak 34 (65.4%) artinya, siswa dapat mengontrol diri ketika merasa terganggu dan marah terhadap temannya dengan cara tidak melukai atau memukul. Presentase kategori rendah sebanyak 7 (13.5%) artinya, siswa tidak memiliki perilaku *physical Aggression* dengan cara memukul temannya ketika merasa terganggu atau marah dan berusaha untuk tidak membalas teman yang suka memukul.

Indikator berkata kasar, jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 9 (17.3%) artinya, siswa menunjukkan agresivitas verbal dengan cara sering berkata kasar. Siswa yang ketika berada disekolah berbicara secara kasar baik dengan teman maupun guru disekolah, sering memotong pembicaraan orang lain, dan suka memaki orang lain saat merasa marah. Sebanyak 37 (71.2%) berada pada kategori sedang, artinya siswa jarang atau bahkan tidak pernah berbicara dan berkata kasar baik kepada teman sebaya maupun guru disekolah. Presentase kategori rendah sebanyak 6 (11.5%) yang artinya siswa tidak pernah menunjukkan agresivitas verbal dengan cara berkata kasar. Siswa tidak pernah berbicara secara kasar ketika berada disekolah. Mengindari kata-kata makian yang dapat menyakiti orang lain, dan berbicara secara sopan dan santun.

Indikator berteriak, jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 7 (13.5%) artinya, siswa sering berteriak ketika berbicara, siswa dengan sengaja menyampaikan pendapat saat diskusi dengan suara yang keras/lantam, siswa yang suka berteriak tidak jelas tanpa alasan. Sebanyak 40 (76.9%) berada pada kategori sedang, artinya siswa memiliki kontrol diri dan menghindari

berteriak ketika berbicara maupun menyampaikan pendapat dalam sebuah diskusi. Presentase kategori rendah sebanyak 5 (9.6%) artinya, siswa tidak pernah menunjukkan agresivitas verbal dengan cara berteriak ketika berbicara. Siswa tidak suka berteriak ketika berbicara dengan temannya dan menyampaikan pendapat dengan suara tegas dan jelas.

Indikator mengejek/menghina orang lain. Jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 9 (17.3%) artinya, siswa berperilaku agresif dengan cara sering mengejek orang lain atau temannya. Siswa yang sering mengejek teman yang memiliki kekurangan fisik atau ekonomi. Menghina dan membicarakan segala hal buruk mengenai orang lain dan sering memanggil teman dengan panggilan yang tidak disenangi. Sebanyak 37 (71.2%) berada pada kategori sedang, artinya siswa menghindari perilaku mengejek atau menghina teman yang memiliki kekurangan baik secara fisik maupun ekonomi. Presentase kategori rendah sebanyak 6 (11.5%) artinya, siswa tidak pernah mengejek atau menghina kekurangan orang lain. Siswa tidak suka mengejek teman yang memiliki kekurangan dan tidak pernah membicarakan keburukan orang lain serta menghindari perilaku memanggil orang lain dengan panggilan yang tidak disenangi.

Indikator mudah marah. Jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 8 (15.4%) artinya, siswa yang berada pada kategori tinggi bersifat mudah marah. Sering marah tanpa alasan yang jelas, kesulitan mengendalikan amarah dan marah secara berlebihan. Sebanyak 42 (80.8%) berada pada kategori sedang, artinya siswa mampu mengontrol diri dan berusaha mengendalikan rasa

marah sehingga tidak bersifat mudah marah. Presentase kategori rendah sebanyak 2 (3.85%) artinya, siswa mampu mengedalikan rasa marahnya dan tidak bersifat mudah marah. Siswa tidak mudah marah tanpa alasan yang jelas.

Indikator mudah tersinggung. Jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 11 (21.2%) artinya, siswa menunjukkan agresivitasnya dengan cara mudah tersinggung. Siswa merasa temannya suka menyinggung perasaan dan sering menyindirnya ketika berbicara. Sebanyak 29 (55.8%) berada pada kategori sedang, artinya siswa tidak mudah tersinggung dan selalu bersikap ramah terhadap semua temannya disekolah. Presentase kategori rendah sebanyak 12 (23.1%) artinya, siswa mampu mengendalikan diri dan tidak memiliki sifat mudah tersinggung dengan temannya disekolah.

Indikator merasa kesal. Jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 8 (15.4%) artinya, siswa sering menunjukkan agresivitas dengan cara merasa kesal baik terhadap temannya maupun orang-orang disekitarnya. Sebanyak 37 (71.2%) berada pada kategori sedang, artinya siswa tidak sering merasa kesal dan mampu menahan diri dari rasa kesalnya terhadap teman dan orang-orang disekitarnya. Presentase kategori rendah sebanyak 7 (13.5%) artinya, siswa tidak pernah merasa kesal ataupun menunjukkan kekesalan baik terhadap teman-temannya maupun orang-orang disekitarnya.

Indikator iri hati. Jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 12 (23.1%) artinya, siswa memiliki sifat iri hati. Siswa iri ketika ada teman yang lebih pintar darinya, siswa iri terhadap orang yang memiliki banyak teman, dan iri terhadap teman yang dirasa lebih disayang gurunya. Sebanyak 35 (67.3%) berada

pada kategori sedang, artinya siswa mampu mengontrol diri dari sifat iri hati terhadap temannya dan menghindari perilaku yang dapat menimbulkan rasa iri hati. Presentase kategori rendah sebanyak 5 (9.6%) artinya, siswa tidak memiliki sifat iri hati dan tidak pernah iri terhadap temannya dalam hal apapun dan selalu merasa cukup.

Indikator berprasangka buruk. Jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 10 (19.2%) artinya, siswa sering berprasangka buruk terhadap hal apapun. Sering merasa temannya tidak tulus berteman, curiga terhadap teman yang mendapatkan nilai tinggi dan berpikir hal-hal yang buruk mengenai temannya. Sebanyak 32 (61.5%) berada pada kategori sedang, artinya siswa menghindari berprasangka buruk terhadap teman sekolahnya. Presentase kategori rendah sebanyak 10 (19.2%) artinya, siswa tidak pernah berprasangka buruk terhadap teman sekolahnya. Selalu baik sangka terhadap teman-teman disekolah dan tidak mencurigai orang lain tanpa bukti yang nyata.

Indikator rasa benci. Jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 5 (9.6%) artinya, siswa menunjukkan sering menunjukkan agresivitasnya melalui rasa benci terhadap orang lain tanpa alasan yang jelas, dan merasa senang melihat orang yang dibenci tidak memiliki teman. Sebanyak 42 (80.8%) berada pada kategori sedang, artinya siswa mampu mengedalikan diri dari rasa benci secara berlebihan terhadap orang lain. Presentase kategori rendah sebanyak 5 (9.6%) artinya, siswa tidak pernah menunjukkan agresivitasnya melalui rasa benci, tidak ikut-ikutan membenci orang lain tanpa alasan, dan tidak mau membenci orang lain secara berlebihan.

Pencapaian indikator-indikator perilaku agresif siswa kelas VII SMP Negeri 8 Banda Aceh yang dijadikan sampel penelitian sebelum *treatment* menunjukkan pencapaian indikator-indikator perilaku agresif siswa berada pada kategori tinggi, sehingga diperlukan upaya untuk mengurangi perilaku agresif serta kesadaran mencapai untuk menyesuaikan perilaku yang didasari atas norma-norma yang berlaku disekolah dan masyarakat.

## **2. Pembahasan Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh**

Hasil yang diperoleh dari penyebaran angket menunjukkan sebanyak 9 siswa memiliki perilaku agresif pada kategori tinggi, artinya siswa sering berperilaku agresif baik secara fisik, verbal, amarah dan melalui permusuhan. Contohnya seperti sering berkelahi, memukul orang lain, merusak barang/benda, berkata kasar saat berbicara, mengejek atau menghina orang lain, suka berteriak, mudah marah dan tersinggung, sering merasa kesal, iri terhadap teman, sering berprasangka buruk, dan sering merasa benci terhadap orang lain tanpa alasan yang jelas.

Upaya penerapan permainan tradisional bakiak panjang sebagai *simulation games* diharapkan mampu membantu mengurangi perilaku agresif siswa, dengan dilaksanakannya kegiatan layanan bimbingan kelompok serta penerapan permainan bakiak panjang mengenai dampak buruk berperilaku agresif dan penguatan pada siswa, diharapkan siswa dapat membedakan yang benar dan salah, mampu menempatkan diri, dapat menyesuaikan perilaku yang salah menjadi

perilaku yang benar dan sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku di sekolah dan masyarakat.

**a. Pembahasan Hasil Observasi**

**Table 4.15**  
**Hasil Observasi**

No.	Indikator	Kondisi Awal	Hasil
1.	Berkelahi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa langsung berkelahi jika ada teman yang mengganggu</li> <li>b. Suka ikut-ikutan jika teman sedang berkelahi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa tidak langsung berkelahi walaupun ada teman yang mengganggu</li> <li>b. Siswa menghindari perilaku ikut-ikutan jika ada teman yang sedang berkelahi</li> </ul>
2.	Memukul	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Suka memukul teman yang lebih lemah</li> <li>b. Siswa sering memukul teman ketika merasa kesal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa menghindari perilaku memukul teman yang lebih lemah</li> <li>b. Siswa tidak langsung memukul teman saat marah</li> </ul>
3.	Merusak Barang	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa marah dan merusak barang apapun disekitarnya.</li> <li>b. Merusak barang milik teman yang dipinjam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa tidak merusak barang disekitarnya saat marah</li> <li>b. Siswa menjaga barang milik teman yang dipinjam</li> </ul>
4.	Berteriak	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bicara dengan suara yang keras/lantang</li> <li>b. Siswa menyampaikan pendapat dengan suara yang keras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa berbicara dengan suara yang pelan dan sopan</li> <li>b. Siswa menyampaikan pendapat dengan suara yang pelan dan jelas</li> </ul>
5.	Berkata Kasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa berbicara secara kasar dengan teman di sekolah</li> <li>b. Siswa suka memotong pembicaraan orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa menghindari berbicara secara kasar dengan teman di sekolah</li> <li>b. Siswa tidak memotong pembicaraan orang lain</li> </ul>

6.	Mengejek Orang Lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa sering memanggil teman dengan panggilan yang buruk</li> <li>b. Siswa suka mengejek teman yang memiliki kekurangan fisik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa menghindari perilaku memanggil teman dengan panggilan yang buruk</li> <li>b. Siswa menghindari perilaku mengejek teman yang memiliki kekurangan fisik</li> </ul>
7.	Mudah Marah	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa langsung marah ketika keinginannya tidak terpenuhi</li> <li>b. Siswa mudah marah dan kesulitan mengendalikan rasa marah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa berusaha untuk tidak marah saat keinginannya tidak terpenuhi</li> <li>b. Siswa berusaha untuk mengendalikan rasa marahnya</li> </ul>
8.	Mudah tersinggung	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mudah tersinggung dan menjadi sangat marah</li> <li>b. Siswa langsung membalas jika ada teman yang mendorong</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dapat menahan diri untuk tidak mudah tersinggung dan marah</li> <li>b. Siswa dapat menahan diri untuk tidak membalas walaupun didorong temannya</li> </ul>
9.	Merasa Kesal	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa kesal terhadap teman yang sombong kepadanya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa tidak kesal dan berteman dengan semua teman disekolah</li> </ul>
10.	Iri Hati	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa iri terhadap orang yang memiliki banyak teman</li> <li>b. Iri terhadap teman yang sering dipuji guru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa tidak iri walaupun tidak memiliki banyak teman</li> <li>b. Tidak iri dan termotivasi terhadap teman yang sering dipuji guru</li> </ul>
11.	Berprasangka Buruk	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa curiga terhadap teman yang mendapatkan nilai tinggi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa berusaha tidak curiga terhadap teman yang mendapatkan nilai tinggi</li> </ul>

<b>12.</b>	Rasa Benci	a. Siswa senang melihat teman yang dibenci tersakiti b. Benci/marah terhadap teman tanpa alasan yang jelas	a. Siswa tidak lagi memilih-milih teman b. Siswa dapat menghilangkan rasa benci kepada teman dan mulai ramah
------------	------------	---	---

Tabel 4.15 hasil pengamatan secara umum siswa yang menjadi sampel penelitian menunjukkan perubahan dalam berperilaku agresif. Perubahan terlihat dari perilaku siswa selama kegiatan saat bermain bakiak panjang yang dilakukan peneliti. Perubahan siswa pada indikator berkelahi menunjukkan siswa tidak akan langsung berkelahi walaupun ada teman yang mengganggu dan tidak ikut-ikutan walaupun teman sedang berkelahi. Perubahan siswa pada indikator memukul dan merusak barang menunjukkan siswa dapat menahan diri untuk tidak melakukan kekerasan secara fisik baik memukul atau merusak barang milik orang lain disekitarnya.

Perubahan siswa pada indikator berkata kasar menunjukkan siswa menghindari berbicara secara kasar, dan tidak memotong pembicaraan orang lain. Perubahan siswa pada indikator berteriak dan mengejek orang lain menunjukkan siswa tidak berbicara dengan suara yang keras/lantam, mampu menyampaikan pendapat dengan suara yang jelas dan sopan serta tidak suka menghina/mengejek teman-temannya disekolah.

Perubahan siswa pada indikator mudah marah menunjukkan siswa mampu menahan dan mengendalikan amarahnya, dan tidak marah-marah tanpa alasan yang jelas. Indikator mudah tersinggung menunjukkan siswa menahan diri agar tidak mudah tersinggung dan siswa tidak membalas ketika ada teman yang

mendorong atau mengganggu. Indikator merasa kesal menunjukkan sifat sabar siswa menahan diri agar tidak mudah merasa kesal terhadap teman disekolah.

Perubahan pada indikator iri hati menunjukkan siswa tidak lagi iri atau cemburu terhadap teman-temannya. Indikator berprasangka buruk menunjukkan siswa tidak lagi memilih-milih teman, dan tidak mencurigai teman lainnya yang mendapatkan nilai tinggi. Indikator rasa benci menunjukkan siswa berusaha untuk menghilangkan rasa benci terhadap sesama teman.

**b. Pembahasan Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh**

Proses penerapan media permainan tradisional bakiak panjang untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa terlebih dahulu diberikan *pretest*, kemudian pemberian perlakuan (*treatment*), dan setelah perlakuan diberikan *posttest*.

**1) *Pretest***

Pada tanggal 13 maret 2023 peneliti turun ke lapangan untuk melakukan *pretest* dengan membagikan angket kepada kelas VII.1, VII.2, VII.3, VII.4, VII.5, VII.6, VII.7. Tujuan pemberian *pretest* adalah untuk mengukur tingkat perilaku agresif siswa kelas VII SMP Negeri 8 Banda Aceh sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan media permainan tradisional bakiak panjang. Hasil *pretest* dengan kategori tinggi akan mendapatkan perlakuan yaitu siswa yang memiliki ciri-ciri sering berkelahi, memukul teman dan merusak barang milik orang lain, suka mengejek teman, menyerang dan mengintimidasi orang lain, dan marah

tanpa alasan yang jelas serta bermusuhan dengan teman. Pengambilan sampel berdasarkan kategori yang telah diasumsikan.

## **2) Pelaksanaan Permainan Tradisional Bakiak Panjang**

Pelaksanaan permainan tradisional bakiak panjang dilaksanakan sebanyak empat (4) kali dari tanggal 15 sampai 20 Maret 2023. Sesi pertama diberikan topik mengenai “Belajar menghindari perilaku agresif secara fisik dan verbal“ yang membahas tentang tentang dua aspek perilaku agresif yaitu perilaku agresif fisik dan agresif verbal.

### **a) Pertemuan Pertama**

*Treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 15 maret 2023. Pada tahap pembentukan peneliti menjelaskan kepada anggota kelompok berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan kelompok. Kemudian mempersiapkan anggota kelompok untuk memasuki tahap inti kegiatan. Pada tahap inti, topik kegiatan adalah “Belajar menghindari perilaku menyerang secara fisik dan verbal” yang mewakili aspek agresif fisik dan agresif verbal, pemberian materi pada *treatment* pertama bertujuan agar siswa dapat menghindari perilaku menyerang atau menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara verbal. Setelah menjelaskan topik kegiatan kemudian dilanjutkan dengan bermain bakiak panjang. Pada tahap akhir peneliti memberikan penguatan dan merencanakan tindak lanjut.

Kondisi siswa setelah diberikan perlakuan menunjukkan perubahan yang ditandai dengan siswa sudah mampu untuk menghindari perilaku menyerang orang lain baik secara fisik maupun secara verbal contohnya seperti tidak memukul teman saat marah, tidak langsung berkelahi ketika ada teman yang

mengganggu, dan menjaga barang milik orang lain saat dipinjam. Siswa mulai berusaha berbicara dengan suara yang pelan dan sopan, tidak memaki atau berbicara secara kasar, serta tidak mengejek atau menghina teman-teman disekolah.

#### **b) Pertemuan Kedua**

*Treatment* kedua dilaksanakan pada tanggal 17 maret 2023. Pada tahap awal peneliti menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk memasuki tahap inti kegiatan. Pada tahap inti, topik kegiatan adalah “Belajar mengendalikan emosi dan rasa marah“ yang mewakili aspek amarah, pemberian materi pada *treatment* kedua bertujuan agar siswa mampu mengendalikan dan menahan diri dari perasaan marah yang berlebihan dan marah tanpa alasan yang jelas. Dan kemudian dilanjutkan dengan bermain bakiak panjang. Pada tahap akhir, peneliti memberikan penguatan dan mengembangkan aspek kerjasama setelah bermain bakiak.

Kondisi siswa setelah mengikuti pertemuan kedua menunjukkan siswa mulai dapat mengendalikan amarahnya, siswa tidak marah-marah tanpa alasan yang jelas, tidak langsung marah walaupun ada teman yang mengganggu, tidak mudah merasa tersinggung, serta mulai dapat mengendalikan perasaan ketika kesal dengan teman.

#### **c) Pertemuan Ketiga**

*Treatment* ketiga dilaksanakan pada tanggal 18 maret 2023. Pada tahap awal peneliti mempersiapkan anggota kelompok untuk memasuki tahap inti. Pada tahap inti, topik kegiatan adalah “Mari menghindari perilaku bermusuhan“, yang

mewakili aspek permusuhan, pemberian materi pada pertemuan ketiga bertujuan agar siswa dapat menghindari sifat bermusuhan dan dapat berteman dengan baik dengan teman-teman disekolahnya. Dan dilanjutkan dengan bermain bakiak panjang. Tahap akhir, peneliti memberikan penguatan dan mengembangkan aspek Kerjasama anggota kelompok. Pada sesi ketiga kondisi siswa setelah diberikan perlakuan menunjukkan perubahan yang ditandai dengan mulai berteman dengan semua teman dikelas, tidak memilih-milih teman, menghindari sifat iri terhadap teman, tidak suka mencurigai teman-teman, dan mulai berusaha untuk menghilangkan perasaan benci terhadap teman tertentu.

#### **d) Pertemuan Keempat**

*Treatment* terakhir dilaksanakan pada tanggal 20 maret 2023. Memulai kegiatan dengan mempersiapkan anggota kelompok untuk memasuki tahap inti. Pada tahap inti, topik kegiatan pada sesi keempat adalah “Dampak bagi orang yang berperilaku agresif” yang mewakili seluruh aspek yaitu perilaku agresif fisik, verbal, amarah dan permusuhan. Pemberian materi pada pertemuan keempat bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa akan dampak negatif dari perilaku agresif, sehingga siswa dapat menyadari perilaku agresif merupakan salah satu perilaku yang menyimpang dari norma-norma sosial dan berdampak buruk bagi pelakunya. Setelah diberikan perlakuan siswa terlihat mulai menyadari dan ingin menghindari perilaku-perilaku yang dapat menyakiti orang lain, siswa mulai menghindari perilaku menyerang orang lain baik secara fisik dan verbal seperti memukul, berkelahi, merusak barang/benda, mengejek teman, berbicara kasar, serta berteriak ketika berbicara, dan siswa sudah mampu mengendalikan

amarah serta menghindari perilaku bermusuhan seperti mudah tersinggung, mudah merasa kesal, iri terhadap teman, dan berprasangka buruk terhadap orang lain. Pada tahap akhir, peneliti menutup kegiatan layanan secara simpatik.

### **3) *Posttest***

Pada tanggal 1 april 2023 peneliti melakukan *posttest* terhadap 9 siswa yang mendapatkan perlakuan. Adapun tujuan *posttest* adalah untuk membantu siswa mengukur tingkat perilaku agresif setelah mendapatkan layanan berupa penerapan media permainan tradisional bakiak panjang. Hasil *posttest* menunjukkan adanya perubahan skor perilaku agresif siswa sebelum dan sesudah penerapan media permainan tradisional bakiak panjang untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa. Selain dilihat berdasarkan hasil skor *pretest* dan *posttest*, penerapan bakiak panjang sebagai media dalam mengurangi perilaku agresif pada siswa dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan siswa yang berperilaku agresif mengalami perubahan pada setiap aspeknya, secara umum siswa yang berperilaku agresif menunjukkan perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Kondisi siswa yang mengalami perubahan perilaku dilihat melalui kegiatan bermain bakiak panjang yang diamati dan dikontrol secara langsung oleh peneliti.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan penerapan media permainan tradisional bakiak panjang untuk mengurangi perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh memperoleh hasil yang signifikan. Dapat dilihat berdasarkan perilaku agresif siswa sebelum penerapan media permainan tradisional bakiak panjang kepada 9 siswa berada pada kategori tinggi, sedangkan perilaku agresif siswa setelah penerapan media permainan tradisional bakiak panjang mengalami perubahan yaitu 5 siswa berada pada kategori sedang dan 4 siswa berada pada kategori rendah. Hasil uji t-test diperoleh nilai t hitung sebesar 9.583 dan nilai t tabel sebesar 1.859, yang membuktikan hipotesis alternatif diterima. Artinya, penerapan media permainan tradisional bakiak panjang dapat mengurangi perilaku agresif siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Banda Aceh.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian yang telah dipaparkan, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

##### **1. Bagi Siswa**

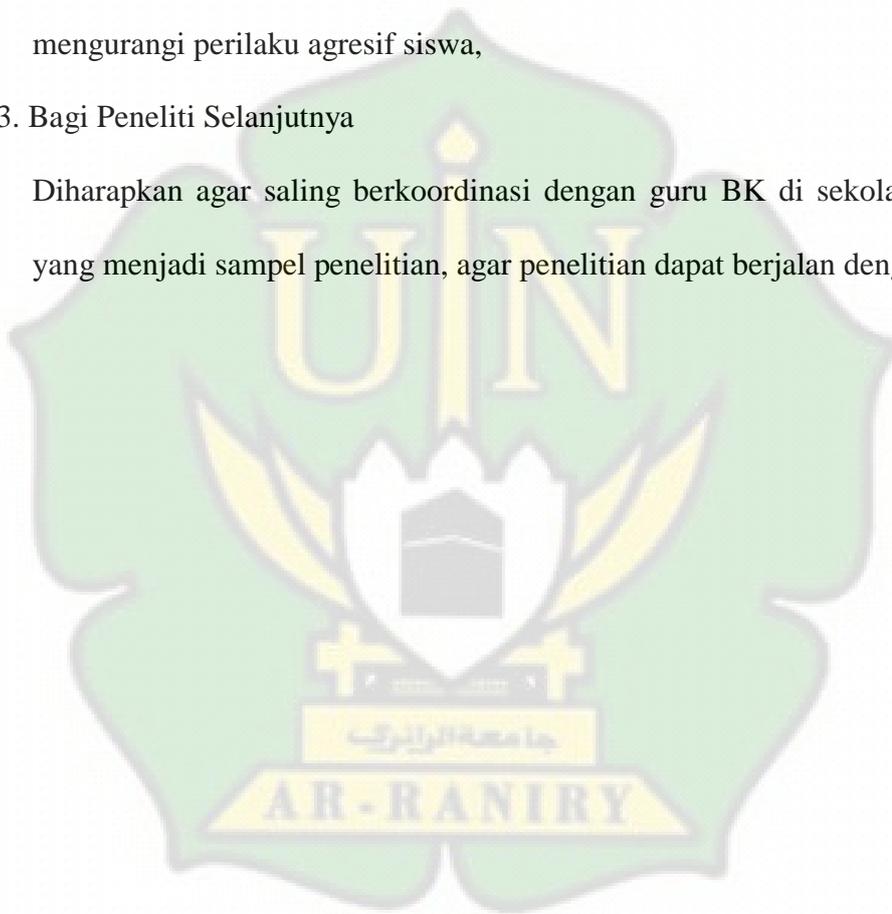
Diharapkan kepada siswa agar dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya berperilaku yang sesuai dengan norma-norma dan aturan baik disekolah maupun di masyarakat. Sehingga siswa tidak lagi mengalami permasalahan khususnya mengenai perilaku agresif.

## 2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Diharapkan agar dapat menjadi bahan rujukan bagi guru bimbingan dan konseling untuk memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami problematika baik dalam bidang pribadi, belajar, karir, maupun sosial khususnya penerapan media permainan tradisional bakiak panjang untuk mengurangi perilaku agresif siswa,

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan agar saling berkoordinasi dengan guru BK di sekolah dan siswa yang menjadi sampel penelitian, agar penelitian dapat berjalan dengan lancar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarani R. “Perilaku Agresi Siwa SMP (studikasuk pada tiga siswa di SMP Negeri 3 Ungaran )”. *Skripsi*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017). h. 16
- Amridha, Rahyuddin. Meningkatkan kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak. *Jurnal Sipatokkong*. Vol 1 No. 1 Juli 2020: 22-23
- Andriati N, dkk. Analisis Kepercayaan diri Melalui Permainan Tradisional Bakiak Di Kec. Teriak Kabupaten Bengkayang. *Jurnal Bimbingan Konsleing*. Vol 2, No.2, Agustus 2022: 10-11
- Anugrah P. Identifikasi Tingkat Perilaku Agresif Siswa di Man 1 Padang Panjang. *Skripsi*. ( Batusangkar: IAIN Batusangkar, 2020). h. 3
- Arikunto, S. 2017. Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Aryani Farida, dkk. Pengaruh Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. Vol 4 No.1 Juni 2018 : 34
- Ashidiq K. Perilaku Agresif Siswa SMP. *Jurnal studi islam, gender dan anak*. Vol.14, No.1 Juni 2019:141
- Astuti Dwi & Lathifa Nur Ahyani. 2018. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jawa Tengah: Universitas Muria Kudus
- Azzahra N, dkk. 2022. Pengembangan Media Engcita Berbasis Pendidikan Karakter. *Educational Technology Journal*. Vol(2) No.1, April 2022 : 12
- Brata Surya S, 2018, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo
- Dhika D W. “ Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Agresi Pemain Game Online Pada Siswa SMP Al-Washilah Panguragan Kab. Cirebon Jawa Barat”. *Fakultas Dakwah*. ( Purwokerto: UIN Prof.K.H. Saifuddin Zuhri, 2022)
- Djibran R.M, dkk. Layanan Bimbingan kelompok dan Pengaruhnya Terhadap Self-esteem Siswa. *Jurnal ilmiah dalam implementasi kurikulum bimbingan dan konseling berbasis KKNi*. Vol 4 No.6 Agustus 2017: 302
- Dosen Pendidikan.co.id. “Pengertian Siswa Menurut Para Ahli”. Diakses Pada Tanggal 15 November 2022 pada pukul 17.54

- Edmawati D.M, dkk. Analisis Peranan Bimbingan Kelompok Berbasis Daring dengan Teknik Group Discussion Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal BK Pendidikan Islam*. Vol.2, No.2 September 2021:6
- Emi Agustina Setiowati, Titin Suprihatin, dan Rohmatun. *Gambaran Agresif Anak dan remaja di Area Beresiko*. (Fakultas Psikologi: Universitas Islam Sultan Agung, 2017)
- Fadilah N,S. Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*. Vol, 3 No. 2, November 2019:171-172
- Fernanda A. Konsep Perilaku Agresif Siswa. *Indonesian Journal Of School Counseling*. Volume 4, No.1 2019:28-32
- Hadi P, Farida Aryani. 2018. *Pengaruh permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP*. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. Vol 4 No.1 Juni 2018:33
- Henni Syafriana N, & Abdillah. 2019. *Bimbingan Konseling (konsep, teori, dan aplikasinya)*. (Medan : LPPPI)
- Hidayat R. & Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan (konsep, teori, dan aplikasinya)*. Medan: LPPPI
- Ibrahim A, dkk. 2018. *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu
- Irwan P. 2019. *Direktori Permainan Tradisional*. Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata.
- Kartianti S, dkk. Mereduksi Perilaku Agresif Anak melalui Bimbingan Kelompok dengan Permainan Tradisional Di Daerah Pesisir. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol 2 No.2 2020:139
- Kabar harian. 2021. "6 Hal yang Dapat Dilatih melalui Permainan Bakiak". <https://kumparan.com>. Diakses pada tanggal 02 juni 2022 pada pukul 17.38
- KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), [Online] Available at: <https://kbbi.web.id>
- Khusnul k. 2019. *Pengaruh Teknik Self Management untuk Mengurangi Perilaku Agresif Peserta didik*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kristiani Oktavia A. 2020. Pengaruh Empati dan Regulasi Emosi Terhadap Agresivitas Pada Anak Usia Dini. *Tesis*. Yogyakarta: UNY
- Kurniawan W. Ari. 2019. *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka Media

- Kurniawati Tri, dkk. Pengaruh Sandal Bakiak Terhadap Keterampilan Sosial Anak di TK Melati Surabaya. *Jurnal AUD dan PAUD*. Volume 5, NO.1 Februari 2019:96
- Lian B, dkk. Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B (di TK Nusa Indah Palembang). *PERNIK Jurnal PAUD*. Vol 2, No.1, September 2019:43
- Lubis R, Khadijah. 2018. *Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak*. *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*. Volume 4 No.2, Desember 2018: 181-182
- Malika Irfan. 2018. “ Permainan Tradisional Terompah Panjang (Bakiak). <https://www.pengetahuanku13.net>. Diakses pada tanggal 31 Mei 2022 pada pukul 15.28
- Mekarsari Ning Ayu Kusuma GR. 2020. *Permainan Tradisional Bakiak dalam Mengembangkan Sosial Anak Di RA Al Muslihun 2 Palangka Raya*. Skripsi. Palangka Raya: IAIN Palangka Raya
- Musdalifa, dkk. Permainan Tradisional Gembatan sebagai Media Play Therapy dalam Meningkatkan Kontrol Diri Anak Agresif. Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI. ( Semarang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), h.544
- Nashori F.H. 2017. Psikologi Prasangka dan Agresi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- Novita M, dkk. Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Panjang untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. Vol 2 No.1 April 2021: 8
- Parasayu Z. Hubungan Antara Komformitas dan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Skripsi*. (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2018)
- Romawati A,S, Hadi Muridan. Aktualisasi Bimbingan Kelompok untuk Membangun Konsep Diri yang Positif Pada Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi Pendidikan*. Vol, 1 NO, 1 2020: 17-19
- Sa'diyah H, Muh. Chotim, Diana Ariswanti Triningtyas. 2017. *Penerapan Teknik Self Management Untuk Mereduksi Agresif Remaja*. *Jurnal Ilmiah Counsellia*. Volume 6 No.2, November 2017: 67-78
- Sa'diyatul F dan Mufidah. Studi Analisis Sikap Kerjasama Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Bakiak. *Thesis*. ( IAIN Kudus, 2021). h. 23
- Sahir H.S. 2021. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: KBM Indonesia
- Said M, dan Tri Adi Mulya. Pembuatan Alat Permainan Tradisional Bakiak Dalam Pembelajaran Luring di Tengah Pandemi. *Jurnal Lapa-lapa Open*. Volume 2, No. 3 2022: 728-39

- S. Lamara Zakiya. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok melalui Teknik Diskusi terhadap Penyalahgunaan facebook Siswa SMP Swasta Imelda Meda. *Skripsi*. (Medan : UMSU, 2018).
- Sentana Arif M, Intan Dewi Kumala. *Agresivitas dan Kontrol Diri Pada Remaja Di Banda Aceh*. *Jurnal Sains Psikologi*. Jilid 6, No.2, November 2017: 52
- Subqi I. *Perilaku Agresif Remaja dalam Tinjauan Pola Asuh Keagamaan Orang Tua*. *Indonesian Journal of Islamic Psychology*. Vol 1, No.2, Desember 2019: 193-194
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Tazkiyah N, dan Sondang Maria J. Silaen. Hubungan Kecemasan dan Kecerdasan Emosional dengan Kecenderungan Perilaku Agresivitas. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*. Vol,4 No.1 Maret 2020 : 13
- Utami Sri E, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA
- Winarni. 2017. *Ensiklopedia Permainan Tradisional Nusantara*. Yogyakarta: Lontar Mediatama
- Yanizon A & Vina Sesriani. *Penyebab Munculnya Perilaku Agresif Pada Remaja*. *Jurnal KOPASTA*. Vol 6 No.1 2019:23-36
- Yunalia E.M, Arif Nurma Etika. Analisis Perilaku Agresif Pada Remaja Disekolah Menengah Pertama. *Journal Health Of Studies*. Vol 4, No. 1 Maret 2020: 38
- Yuniar Dwi A.” Hubungan Antara Kecerdasan emosi dengan Perilaku Agresif Pada Remaja”. *Tesis*. ( Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945, 2021)
- Zulaiha, dkk. Analisis Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Siswa. *Jurnal ilmiah mahasiswa bimbingan konseling*. Vol 4 No.1 Maret 2019: 78

**LAMPIRAN – LAMPIRAN**



## LAMPIRAN : 1

### SK PEMBIMBING

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR : B-6673/Un.08/FTK/KP.07.6/06/2022

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY  
BANDA ACEH SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
  - b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022.
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
  3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
  4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
  5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS dilingkungan Depag RI;
  10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai Instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 07 Juni 2022

#### MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- PERTAMA** : Menunjuk saudara :
- |                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| Wanty Khaira, M. Ed | Sebagai Pembimbing Pertama |
| Evi Zuhara, M. Pd   | Sebagai Pembimbing Kedua   |
- Untuk Membimbing Skripsi :
- Nama : Mila Mardewi Ubat  
NIM : 180213033  
Program Studi : Bimbingan Konseling  
Dengan Judul Skripsi :  
Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa di SMP Negeri 8 Banda Aceh
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada Tanggal : 10 Juni 2022  
an- Rektor  
Dekan,



Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

**LAMPIRAN : 2**  
**SURAT PENELITIAN DARI KAMPUS**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4001/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2023

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh
2. Kepala Sekolah SMP Negeri 8 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MILA MARDEWI UBAT / 180213033**

Semester/Jurusan : / Bimbingan Konseling

Alamat sekarang : Lamgugob, Syiah Kuala, Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK PANJANG UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PADA SISWA DI SMP NEGERI 8 BANDA ACEH***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 16 Februari 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 16 Maret  
2023*

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

## LAMPIRAN : 3

## SURAT PENELITIAN DARI DINAS



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
 Jl P.Nyak Makam No. 23 GP. Kota Baru TELP/FAX. (0651) 7555136, 755513  
 E-mail: dikbud@bandaacehkota.go.id Website: dikbudk.bandacehkota.go.id

Kode Pos: 23125

---

SURAT IZIN  
 NOMOR : 074/A4/0865  
 TENTANG  
 IZIN PENGUMPULAN DATA

Dasar : Surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-4001/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2023 tanggal 16 Februari 2023, perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa.

**MEMBERI IZIN**

Kepada :  
 Nama : **Mila Mardewi Ubat**  
 NIM : 180213033.  
 Jurusan Prodi : Bimbingan Konseling.  
 Untuk : Melaksanakan pengambilan data pada SMP Negeri 8 Kota Banda Aceh dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

**“PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK PANJANG UNTUK MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PADA SISWA DI SMP NEGERI 8 KOTA BANDA ACEH”.**

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Harus mengikuti protokol kesehatan yang ketat.
3. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan fotokopi hasil pengumpulan data sebanyak 1 (satu) eksemplar kepada pihak sekolah.
4. Surat ini berlaku sejak tanggal 23 Februari s.d 23 Maret 2023.
5. Diharapkan kepada yang bersangkutan agar dapat menyelesaikan pengumpulan data tepat pada waktu yang telah ditetapkan.
6. Kepala Sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk mahasiswa yang benar-benar telah melakukan pengumpulan data.

Demikian untuk dimaklumi dan terima kasih.

Banda Aceh, 23 Februari 2023 M  
 3 Rajab 1444 H

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN  
 KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH  
 PENYUSUNAN SMP,



**SUSANTI S.Pd, M.Si.**  
 Kepala Dinas  
 NIP.197601132006042003

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Koordinator Pengawas Sekolah
3. Kepala SMP Negeri 8 Kota Banda Aceh

**LAMPIRAN : 4****SURAT BALASAN PASCA PENELITIAN**

**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 8**

Jalan Hamzah Fansury No. 1 Kopelma Darussalam telp. ( 0651 ) 7552195  
E-mail : smpn08bna@gmail.com Website : http://smpn8.sch.id

Kode Pos 23111

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 074 / 157 / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Burhanuddin, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan

Nama : Mila Mardewi Ubat

NIM : 180213033

Jurusan : Bimbingan Konseling

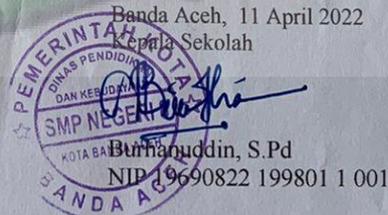
Jenjang : S-I

Benar yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan penelitian pada SMP Negeri 8 Banda Aceh tanggal 13 Maret s.d 01 April 2023 dengan judul "Penerapan Media Permainan Tradisional Bakiak Panjang Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Siswa Di SMP Negeri 8 Kota Banda Aceh"

Demikian surat keterangan ini diperbuat agar dapat dipergunakan seperlunya, terima kasih.

Banda Aceh, 11 April 2022

Kepala Sekolah



Burhanuddin, S.Pd

NIP. 19690822 199801 1 001

**LAMPIRAN : 5**  
**HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN**

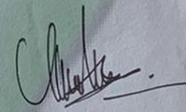
**HASIL JUDGMENT INSTRUMENT**

Instrumen : Perilaku Agresif  
Nama : Mila Mardewi Ubat  
Nim : 180213033

<b>PERTIMBANGAN</b>	<b>SARAN/REKOMENDASI/REVISI</b>
Bahasa	Baik
Kontruk	Baik
Isi	Bagus

Banda Aceh, 17 Februari 2023

Pembimbing Instrumen



Desi Arliani, M.Pd

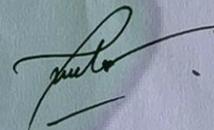
**HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN II****HASIL JUDGMENT INSTRUMENT**

Instrumen : Perilaku Agresif  
Nama : Mila Mardewi Ubat  
Nim : 180213033

<b>PERTIMBANGAN</b>	<b>SARAN/REKOMENDASI/REVISI</b>
Bahasa	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
Konstruksi	Sesuai dengan tujuan dari penelitian
Isi	Sesuai dengan variabel dan aspek permasalahannya.

Banda Aceh, 20 Februari 2023

Pembimbing Instrumen



Sulma Mafirja, M.Pd

## LAMPIRAN : 6

## INSTRUMEN HASIL UJI VALIDITAS

Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
Perilaku Agresif	Agresif Fisik	1. Berkelahi	<p>1. saya akan berusaha memisahkan jika ada teman yang berkelahi</p> <p>2. saya tidak pernah berkelahi karena dapat menyebabkan dampak yang buruk</p> <p>3. berkelahi bukan solusi terbaik untuk memecahkan masalah dalam pertemanan</p> <p>4. saya selalu berusaha mengalah dari teman agar tidak terjadi perkelahian</p>	<p>5. saya akan ikut-ikutan jika ada teman yang sedang berkelahi</p> <p>6. saya akan bersedia jika ada teman yang mengajak untuk berkelahi</p> <p>7. saya akan langsung berkelahi jika ada teman yang mengganggu</p>
		2. Merusak barang	8. merusak barang ketika marah hanya merugikan diri sendiri	<p>9. ketika merasa marah dan kecewa saya melempar barang apapun disekitar</p> <p>10. saya pernah melakukan tindakan yang tidak bertanggung jawab dengan merusak sarana/peralatan di sekolah</p> <p>11. Ketika meminjam barang milik teman, saya sering merusaknya</p>

		3. Memukul	12. Saya berusaha untuk tidak membalas teman yang suka memukul 13. memukul orang lain merupakan tindakan yang tidak baik 14. Jika ada teman yang secara tidak sengaja memukul, saya akan memaafkannya.	15. Jika ada teman yang suka menghina, saya akan memberikan peringatan berupa pukulan 16. saya pernah memukul teman yang lebih lemah karena merasa kesal padanya
Agresif Verbal	1. Berkata kasar	17. saya menghindari kata-kata makian agar tidak menyakiti perasaan orang lain 18. saya berbicara secara sopan dan santun dengan orang yang lebih tua	19. saya terbiasa berbicara secara kasar dengan teman di sekolah 20. saya memotong pembicaraan orang lain dengan maksud mengintimidasi 21. saya merasa puas setelah memaki orang lain	
	2. Berteriak	22. saya terbiasa berbicara dengan nada suara yang normal 23. berteriak - teriak ketika berbicara dapat membuat saya lelah	24. saya suka menyampaikan pendapat dengan suara yang keras 25. saya merasa hebat jika berbicara dengan suara yang keras/lantam 26. saya berbicara dengan nada tinggi agar orang lain takut	
	3. Mengejek orang lain	27. saya tidak akan menghina teman yang mengalami gangguan fisik 28. saya tidak akan mengejek teman yang mendapatkan nilai rendah	29. saya sering memanggil teman dengan panggilan yang kurang disenangi 30. saya pernah mengejek teman sampai menangis	

	Amarah	1. Mudah Marah	31. Saya mengendalikan rasa marah dengan cara diam 32. marah-marah tanpa alasan hanya akan membuat saya dijauhi oleh teman	33. saya langsung mengamuk ketika keinginan tidak terpenuhi 34. saya sering kesulitan mengendalikan rasa marah
		2. Mudah tersinggung	35. jika ada teman yang suka menyinggung perasaan, saya berusaha untuk tidak marah 36. saya tidak nyaman menunjukkan tatapan yang dapat menyinggung orang lain 37. saya selalu berusaha menahan emosi agar tidak mudah tersinggung	38. saya sering disindir oleh teman-teman ketika berbicara 39. jika ada teman yang suka mendorong, saya akan langsung membalasnya 40. saya mudah merasa tersinggung dan menjadi sangat marah
		3. Merasa kesal	41. Ketika merasa kesal saya akan menyendiri terlebih dahulu 42. Saya tidak boleh memperlihatkan kekesalan karena masalah pribadi	43. saya sangat kesal melihat teman yang nakal dan melanggar aturan 44. saya sangat kesal melihat teman yang sombong 45. saya sangat kesal dengan perilaku teman yang suka mengadu
	Permusuhan	1. Iri hati	46. rasa iri hanya akan menimbulkan kebencian	47. saya sangat tidak suka dengan teman yang sering dipuji guru 48. saya iri melihat orang yang memiliki

				banyak teman
	2. Berprasangka buruk	49. Saya selalu berusaha berbaik sangka terhadap teman-teman disekolah 50. teman-teman disekolah tulus berteman dengan saya 51. saya tidak mau mencurigai orang lain tanpa bukti nyata 52. berteman dengan siapapun tidak masalah karena semua teman baik		53. saya curiga terhadap teman yang mendapatkan nilai tinggi 54. teman-teman tidak pernah peduli dengan keadaan saya 55. saya curiga terhadap teman yang bersikap terlalu baik
	3. Rasa benci	56. saya tidak akan ikut-ikutan membenci orang lain tanpa alasan 57. tidak baik membenci orang lain secara berlebihan		58. melihat teman yang saya benci tersakiti membuat lega 59. terkadang saya benci terhadap orang lain tanpa alasan jelas 60. menyenangkan melihat orang yang saya benci tidak memiliki teman

**LAMPIRAN : 7**  
**ANGKET PERILAKU AGRESIF**

Angket Perilaku Agresif

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Tanggal :

**Petunjuk Pengisian**

1. Isilah semua pernyataan dengan lengkap dan sejujur-jujurnya.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom SS, S, TS, dan STS jika pernyataan yang diberikan sesuai dengan kondisi anda.
3. Keterangan pilihan jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

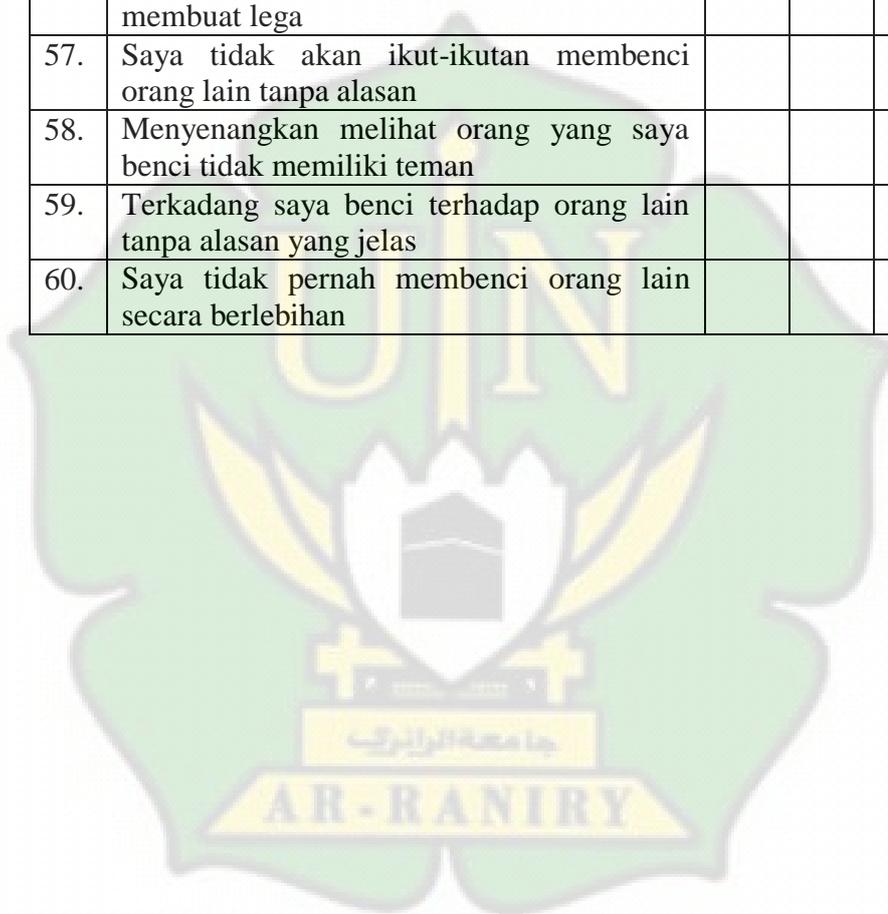
STS : Sangat Tidak Setuju

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya tidak pernah berkelahi karena dapat menyebabkan dampak yang buruk				
2.	Saya akan bersedia jika ada teman yang mengajak untuk berkelahi				
3.	Saya selalu berusaha mengalah dari teman agar tidak terjadi perkelahian				
4.	Saya akan ikut-ikutan jika ada teman yang sedang berkelahi				
5.	Saya akan berusaha memisahkan jika ada teman yang berkelahi				
6.	Saya akan langsung berkelahi jika ada teman yang mengganggu				
7.	Berkelahi bukan solusi terbaik untuk memecahkan masalah dalam pertemanan				

8.	Ketika merasa marah dan kecewa saya melempar barang apapun disekitar				
9.	Merusak barang ketika marah hanya merugikan diri sendiri				
10.	Ketika meminjam barang milik teman, saya sering merusaknya				
11.	Saya pernah melakukan tindakan yang tidak bertanggung jawab dengan merusak sarana/peralatan di sekolah				
12.	Jika ada teman yang suka menghina, saya akan memberikan peringatan berupa pukulan				
13.	Saya berusaha untuk tidak membalas teman yang suka memukul				
14.	Saya pernah memukul teman yang lebih lemah karena merasa kesal padanya				
15.	Memukul orang lain merupakan tindakan yang tidak baik				
16.	Jika ada teman yang secara tidak sengaja memukul, saya akan memaafkannya.				
17.	Saya terbiasa berbicara secara kasar dengan teman di sekolah				
18.	Saya menghindari kata-kata makian agar tidak menyakiti perasaan orang lain				
19.	Saya merasa puas setelah memaki orang lain				
20.	Saya berbicara secara sopan dan santun dengan orang yang lebih tua				
21.	saya sering memotong pembicaraan orang lain dengan maksud mengintimidasi				
22.	Berteriak - teriak ketika berbicara dapat membuat saya lelah				
23.	Saya merasa hebat jika berbicara dengan suara yang keras/lantang				
24.	Saya suka menyampaikan pendapat dengan suara yang keras				
25.	Saya terbiasa berbicara dengan nada suara yang normal				
26.	Saya berbicara dengan nada tinggi agar orang lain takut				
27.	Saya tidak akan menghina teman yang mengalami gangguan fisik				
28.	Saya pernah mengejek teman sampai menangis				
29.	Saya tidak akan mengejek teman yang				

	mendapatkan nilai rendah				
30.	Saya sering memanggil teman dengan panggilan yang kurang disenangi				
31.	Marah-marah tanpa alasan hanya akan membuat saya dijauhi oleh teman				
32.	Saya sering kesulitan mengendalikan rasa marah				
33.	Saya lansung mengamuk ketika keinginan tidak terpenuhi				
34.	Saya mengendalikan rasa marah dengan cara diam				
35.	Saya tidak nyaman menunjukkan tatapan yang dapat menyinggung orang lain				
36.	Saya mudah merasa tersinggung dan menjadi sangat marah				
37.	Saya selalu berusaha menahan emosi agar tidak mudah tersinggung				
38.	Saya merasa sering disindir oleh teman-teman ketika berbicara				
39.	Jika ada teman yang suka menyinggung perasaan, saya berusaha untuk tidak marah				
40.	Jika ada teman yang suka mendorong, saya akan lansung membalasnya				
41.	Saya sangat kesal melihat teman yang sombong				
42.	Ketika merasa kesal saya akan menyendiri terlebih dahulu				
43.	Saya sangat kesal dengan perilaku teman yang suka mengadu				
44.	Saya tidak boleh memperlihatkan kekesalan karena masalah pribadi				
45.	Saya sangat kesal melihat teman yang nakal dan melanggar aturan				
46.	Saya iri melihat orang yang memiliki banyak teman				
47.	Saya sangat tidak suka dengan teman yang sering dipuji guru				
48.	Rasa iri hanya akan menimbulkan kebencian				
49.	Saya curiga terhadap teman yang mendapatkan nilai tinggi				
50.	Saya selalu berusaha berbaik sangka terhadap teman-teman disekolah				
51.	Teman-teman tidak pernah peduli dengan keadaan saya				

52.	Teman-teman disekolah tulus berteman dengan saya				
53.	Saya curiga terhadap teman yang bersikap terlalu baik				
54.	Saya tidak mau mencurigai orang lain tanpa bukti nyata				
55.	Berteman dengan siapapun tidak masalah karena semua teman baik				
56.	Melihat teman yang saya benci tersakiti membuat lega				
57.	Saya tidak akan ikut-ikutan membenci orang lain tanpa alasan				
58.	Menyenangkan melihat orang yang saya benci tidak memiliki teman				
59.	Terkadang saya benci terhadap orang lain tanpa alasan yang jelas				
60.	Saya tidak pernah membenci orang lain secara berlebihan				



**LAMPIRAN : 8**  
**HASIL UJI VALIDITAS**

NO	R xy	R tabel	STATUS
1	0.568343	0.361	VALID
2	0.496323	0.361	VALID
3	0.369934	0.361	VALID
4	0.504294	0.361	VALID
5	0.423993	0.361	VALID
6	0.427246	0.361	VALID
7	0.43314	0.361	VALID
8	0.452044	0.361	VALID
9	0.390396	0.361	VALID
10	0.481433	0.361	VALID
11	-0.16704	0.361	TIDAK VALID
12	0.450194	0.361	VALID
13	-0.67357	0.361	TIDAK VALID
14	0.705602	0.361	VALID
15	0.551986	0.361	VALID
16	0.494708	0.361	VALID
17	0.373685	0.361	VALID
18	0.136278	0.361	TIDAK VALID
19	0.483821	0.361	VALID
20	0.410102	0.361	VALID
21	0.501332	0.361	VALID
22	0.456474	0.361	VALID
23	0.303097	0.361	TIDAK VALID
24	0.445893	0.361	VALID
25	0.516586	0.361	VALID
26	0.260465	0.361	TIDAK VALID
27	0.456195	0.361	VALID
28	0.543881	0.361	VALID
29	0.331363	0.361	TIDAK VALID
30	0.487211	0.361	VALID
31	0.531058	0.361	VALID
32	0.420986	0.361	VALID
33	0.389583	0.361	VALID
34	0.555645	0.361	VALID
35	0.298361	0.361	TIDAK VALID
36	0.327894	0.361	TIDAK VALID
37	0.510019	0.361	VALID
38	0.341546	0.361	TIDAK VALID
39	0.413925	0.361	VALID
40	0.426202	0.361	VALID

41	0.380231	0.361	VALID
42	0.315994	0.361	TIDAK VALID
43	0.424985	0.361	VALID
44	0.069437	0.361	TIDAK VALID
45	0.295239	0.361	TIDAK VALID
46	0.435229	0.361	VALID
47	0.145994	0.361	TIDAK VALID
48	0.445221	0.361	VALID
49	0.450852	0.361	VALID
50	0.427642	0.361	VALID
51	0.483862	0.361	VALID
52	0.455041	0.361	VALID
53	0.412049	0.361	VALID
54	0.264791	0.361	TIDAK VALID
55	0.422573	0.361	VALID
56	0.401221	0.361	VALID
57	0.391337	0.361	VALID
58	0.446257	0.361	VALID
59	0.393747	0.361	VALID
60	-0.45978	0.361	TIDAK VALID
61	0.458794	0.361	VALID
62	-0.47038	0.361	TIDAK VALID
63	0.397575	0.361	VALID
64	-0.66548	0.361	TIDAK VALID
65	0.43062	0.361	VALID
66	-0.28702	0.361	TIDAK VALID
67	0.429996	0.361	VALID
68	0.404536	0.361	VALID
69	0.384686	0.361	VALID
70	0.366038	0.361	VALID
71	0.376045	0.361	VALID
72	0.478557	0.361	VALID
73	0.413509	0.361	VALID
74	0.422371	0.361	VALID
75	0.419333	0.361	VALID
76	0.540566	0.361	VALID
77	0.111411	0.361	TIDAK VALID
78	0.429244	0.361	VALID
79	0.422834	0.361	VALID

**LAMPIRAN : 9**  
**HASIL UJI RELIABILITAS**

varians butir	0.6674877
Jumlah varians Butir	52.071657
Varians Total	672.95320
r11	0.9382598
Reabilitas	Sangat Tinggi

**LAMPIRAN : 10**  
**PROFIL UMUM PERILAKU AGRESIF**

Kategori	Frekuensi	%
Tinggi	9	17.3
Sedang	34	65.4
Rendah	9	17.3
Jumlah	52	100

**LAMPIRAN : 11**  
**HASIL *PRE-TEST***

Responden	skor	Kategori
1	130	Sedang
2	121	Sedang
3	121	Sedang
4	147	Tinggi
5	132	Sedang
6	118	Sedang
7	121	Sedang
8	121	Sedang
9	154	Tinggi
10	125	Sedang
11	148	Tinggi
12	127	Sedang
13	159	Tinggi
14	148	Tinggi
15	107	Rendah
16	149	Tinggi
17	123	Sedang
18	111	Rendah
19	125	Sedang
20	132	Sedang
21	126	Sedang

22	114	Rendah
23	121	Sedang
24	131	Sedang
25	128	Sedang
26	131	Sedang
27	112	Rendah
28	114	Rendah
29	144	Tinggi
30	122	Sedang
31	124	Sedang
32	121	Sedang
33	130	Sedang
34	111	Rendah
35	112	Rendah
36	114	Rendah
37	124	Sedang
38	120	Sedang
39	123	Sedang
40	121	Sedang
41	127	Sedang
42	140	Tinggi
43	113	Rendah
44	120	Sedang
45	141	Tinggi
46	121	Sedang
47	123	Sedang
48	130	Sedang
49	124	Sedang
50	122	Sedang
51	132	Sedang
52	127	Sedang

## LAMPIRAN : 12



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMP NEGERI 8 BANDA ACEH**

Jl.Hamzah Fansuri No.1.Kopelma Darussalam.Kec Syiah Kuala  
Tlp.(0651)755776 Email:[shalue8@gmail.com](mailto:shalue8@gmail.com).  
Website:<http://www.smpn8.disdikbna.net>.

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN**

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

**BIMBINGAN KELOMPOK**

**SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

A.	Komponen Layanan		Layanan Dasar
B.	Bidang Layanan		Pribadi dan Sosial
C.	Fungsi Layanan		Pemahaman dan Pencegahan
D.	Tujuan		Peserta didik/konseli dapat mengurangi perilaku agresif dengan baik melalui bimbingan kelompok dan media yang diterapkan.
E.	Topik		Belajar menghindari Perilaku menyerang secara fisik dan verbal
F.	Sasaran Layanan		Kelas VII
G.	Metode dan Teknik		Belajar dan bermain
H.	Waktu		1 x 45 Menit
	Tanggal Pelaksanaan		Rabu, 15 Maret 2023
J.	Media/Alat		Bakiak Panjang
K.	Sumber Bacaan		- <a href="https://dosenpsikologi.com/contoh-perilaku-agresif">https://dosenpsikologi.com/contoh-perilaku-agresif</a> -Irfan Malika. “ Manfaat Permainan Tradisional bakiak Panjang”. <a href="https://www.Pengetahuanku13.net">https://www.Pengetahuanku13.net</a> .
	Uraian Kegiatan		
L.	<b>1. Tahap Awal</b>		
	a.	Pernyataan Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru Bk/Konselor menyampaikan salam</li> <li>- Guru BK/Konselor menyampaikan tujuan layanan yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang diperoleh dalam permainan bakiak</li> </ul>

				panjang yang akan dilaksanakan
	b.	Pembentukan Kelompok (penjelasan tentang langkah kegiatan kelompok)		- Guru Bk/Konselor menjelaskan langkah-langkah kegiatan, tugas, dan tanggung jawab masing-masing siswa dalam kelompok dan saat bermain bakiak panjang.
	c.	Mengarahkan Kegiatan (Konsolidasi)		- Guru Bk/Konselor memberi penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan dalam permainan bakiak panjang secara operasional
	<b>2. Tahap Peralihan ( Transisi)</b>			
	-	Guru BK/Konselor memastikan Kalau ada siswa yang belum mengerti dan memberikan penjelasan ( <i>Storming</i> )	A.	Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk melaksanakan media permainan bakiak panjang.
			B.	Guru BK/Konselor memberi kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk bertanya tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami dalam bermain bakiak
			C.	Guru BK/Konselor menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab anggota dalam bermain bakiak panjang.
	-	Guru BK/Konselor menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukannya ( <i>Norming</i> )	A.	Guru Bk/Konselor menanyakan kesiapan para anggota kelompok untuk bermain bakiak panjang.
			B.	Setelah semua anggota menyatakan siap, selanjutnya Guru BK/Konselor akan memulai permainan bakiak panjang
	<b>3 Tahap Inti/Kerja</b>			

	a.	<i>Eksperientasi</i> (proses/kegiatan yang dialami peserta didik dalam suatu kegiatan bimbingan berdasarkan teknis tertentu)		Guru BK/Konselor memastikan keselarasan antara tujuan yang akan dicapai, metode yang dipilih dengan materi dalam permainan bakiak
	b.	Refleksi (pengungkapan perasaan, pemikiran, dan pengalaman tentang apa yang dilakukan dalam kegiatan bimbingan)	1.	Refleksi Identifikasi. Guru BK/Konselor mengidentifikasi respon anggota kelompok melalui pertanyaan yang mengungkap pengalaman anggota tentang apa yang terjadi pada saat bermain bakiak panjang ( <i>what happened</i> ). Pertanyaan pada refleksi identifikasi mengacu pada pengukuran pencapaian apa yang diketahui siswa setelah bermain bakiak panjang.
			2.	Refleksi Analisis Guru BK/Konselor mengajak konseli untuk menganalisis dan memikirkan ( <i>think</i> ) sebab-sebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu dan apa yang akan dilakukan selanjutnya ( <i>so what</i> ) setelah bermain bakiak panjang.
			3.	Refleksi Generalisasi Guru BK/Konselor mengajak peserta membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dirinya ( <i>plan</i> ). Kemudian Guru BK/Konselor mengajukan pertanyaan tentang rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku sebagai tanda peserta didik memiliki kesadaran untuk berubah ( <i>now what</i> ). Contoh pertanyaan : - Rencana apa yang akan dilakukan setelah bermain bakiak Panjang dan merasakan manfaatnya? - Langkah terdekat apa yang akan dilakukan setelah bermain bakiak panjang dan mendapatkan manfaatnya?
	<b>4.</b>	<b>Tahap Pengakhiran (Terminasi)</b>		
		Menutup Kegiatan dan Tindak Lanjut	a.	Guru BK/Konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh peserta didik dalam suatu kegiatan kelompok

			saat bermain bakiak panjang
			b. Merencanakan tindak lanjut, yaitu mengembangkan aspek kerjasama setelah bermain bakiak panjang.
			c. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan dan permainan bakiak panjang secara simpatik ( <i>Framming</i> )
M	Evaluasi		
	1.	Evaluasi Proses	<p>A. Guru BK/Konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam bermain bakiak panjang.</p> <p>B. Guru BK/Konselor membangun dinamika kelompok saat permainan bakiak Panjang berlangsung</p> <p>C. Guru BK/Konselor memberikan penguatan dalam membuat langkah yang akan dilakukan siswa setelah kegiatan layanan dan permainan bakiak panjang.</p>
	2.	Evaluasi Hasil	<p>A. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman konseli dalam bermain bakiak melalui bimbingan kelompok.</p> <p>B. Mengamati perubahan perilaku peserta didik setelah bermain bakiak panjang melalui bimbingan kelompok</p> <p>C. Konseli mengisi instrumen penilaian dari Guru BK/Konselor setelah kegiatan layanan dan bermain bakiak panjang.</p>

Banda Aceh, 15 Maret 2023  
Peneliti

**Mila Mardewi Ubat**  
Nim. 180213033

## Uraian Materi

### Perilaku Agresif Fisik dan Agresif Verbal

Perilaku agresif mengacu kedalam jenis perilaku dengan tujuan menyakiti orang lain baik itu secara fisik maupun mental. Beberapa jenis perilaku yang termasuk kedalam perilaku agresif diantaranya, berkelahi, *bullying*, mengolok-ngolok, *toxic* dan beberapa perilaku intimidasi lainnya. Kamus Besar Bahasa Indonesia ( KBBI) menjelaskan pengertian agresif adalah suatu sifat atau keinginan untuk menyerang sesuatu yang dianggap sebagai hal atau situasi yang mengecewakan, menghambat dan menghalangi.

Buss dan Perry memaparkan perilaku agresif merupakan kecenderungan perilaku yang niatnya menyakiti orang lain baik itu secara fisik maupun secara verbal untuk mengekspresikan perasaan negatif sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Perilaku agresif suatu bentuk perilaku anti-sosial, karena perilaku yang ditunjukkan bertentangan dengan norma-norma sosial.

perilaku agresif merupakan suatu perilaku yang tidak baik karena orang yang berperilaku agresif secara sengaja menunjukkan perbuatan atau suatu tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk menyakiti dan melukai orang lain baik secara fisik maupun secara verbal. Peserta didik yang dengan sengaja ingin menyakiti temannya merupakan suatu tindakan agresif baik dilakukan secara fisik atau verbal. Perilaku agresif juga menimbulkan dampak negatif bagi peserta didik itu sendiri dan orang lain.

#### a. Agresi Psikis (*Physical Aggression*)

Agresi psikis adalah perilaku agresif yang bertujuan untuk mengganggu, menyakiti atau membahayakan orang lain secara fisik, misalnya dengan cara menyerang, memukul, berkelahi dan bahkan merusak benda.

b. Agresi verbal (*verbal Aggression*)

Agresif verbal adalah perilaku agresif yang dilakukan dalam bentuk ucapan yang dapat menyakiti dan mengganggu orang lain, misalnya seperti mengata-ngatai, mengejek, dan memaki orang lain.

Contoh Perilaku Agresif yang Seringkali Kita Temui Di Lingkungan Sekitar:

- a. Rasa merendahkan orang lain, mata yang terlihat tidak ekspresif, serta ketika bicara selalu memalingkan wajahnya.
- b. Selalu menyinggung orang lain dengan perkataannya dan mengekspresikan sebuah perasaan yang tidak peduli dengan apa yang dirasakan oleh orang lain.
- c. Orang tersebut Terkadang lebih banyak bicara yang berhubungan dengan dirinya sendiri saja dan hal- hal yang berkaitan dengan kemampuannya dan kehebatannya
- d. Terlalu sering membanggakan dirinya sendiri, apalagi ketika dipuji oleh orang lain, bahkan Terkadang membuat seorang yang memujinya merasa tersinggung.
- e. Sifat yang paling sering kita lihat adalah perasaan “paling tahu” dimana orang tersebut selalu memberikan sebuah opini mengenai sudut pandangnya sendiri, selain itu sering juga membenarkan pendapatnya sendiri.
- f. Seringkali mempertahankan haknya, bahkan tidak peduli dengan hak- hak yang dimiliki oleh orang lain.
- g. Cara penyampaian keluhan yang meledak- ledak dan juga tidak terkontrol.
- h. Seringkali menyerang orang lain dengan pendapat yang dimilikinya dan juga memotong pembicaraan dengan maksud mengintimidasi.

Secara sederhana agresi merupakan perilaku merugikan pada suatu interaksi sosial. Di sisi lainnya agresi ialah perilaku yang kemudian berkaitan dengan sosial dan psikologi. Dalam bidang psikologi perilaku, agresi merupakan bagian dari perilaku yang menyebabkan kerusakan. Agresi kemudian dapat menyakiti suatu individu atau kelompok. Agresi sendiri perilaku yang mengacu kepada kekerasan,

perilaku dan emosional lainnya. Pada tindakan verbal atau fisik, hal ini merupakan tindakan yang membuat manusia kemudian terlibat saat mereka berupaya menyakiti atau menyakiti orang lain. Agresi sendiri merupakan fenomena yang dapat terjadi dalam berbagai bentuk, mulai dari tindakan yang relatif kecil hingga pada tindakan yang lebih serius.

Berikut ini diantara bentuk-bentuk agresi yang perlu kamu waspadai.

- a. Fisik, adalah terdapatnya kontak fisik yang merugikan, seperti diantaranya merusak, memukul, menendang, hingga menusuk.
- b. Verbal, adalah perilaku menyakiti melalui lisan, mulai dari mengejek, berteriak, hingga menghina.
- c. Relasional, merupakan tindakan yang bertujuan merusak hubungan orang lain, seperti diantaranya, bullying, bergosip, memfitnah, atau berbohong tentang orang lain.
- d. Pasif-agresif, adalah tindakan yang bertujuan membiarkan bahaya saat menimpa seseorang serta merugikannya secara tak langsung, misalnya saja mengabaikan orang lain serta sarkasme.
- e. Cyberbullying, merupakan suatu perundungan pada media sosial Jika kamu mengalami salah satu atau lebih dari tanda perilaku agresi di atas, segera konsultasikan dirimu ke psikiater atau ke psikolog.

**LAMPIRAN : 13**  
**HASIL POST-TEST**

No	Siswa	skor posttest	kategori
1	MR	131	Sedang
2	AA	111	Rendah
3	TFR	121	Sedang
4	RA	108	Rendah
5	SA	124	Sedang
6	TMR	114	Rendah

7	SS	112	Rendah
8	TK	122	Sedang
9	RN	120	Sedang

**LAMPIRAN :14  
HASIL UJI NORMALITAS**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.197	9	.200*	.945	9	.638
Posttest	.157	9	.200*	.957	9	.768

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

**LAMPIRAN : 15**

**HASIL UJI-T**

t-Test: Paired Two Sample for Means

	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>
Mean	147.7777778	118.1111111
Variance	35.94444444	54.36111111
Observations	9	9
Pearson Correlation	0.045873334	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	8	
t Stat	9.583197857	
P(T<=t) one-tail	0.000006	
t Critical one-tail	1.859548	
P(T<=t) two-tail	0.000002	
t Critical two-tail	2.306004	



**LAMPIRAN : 16**  
**DOKUMENTASI**  
**PEMBAGIAN ANGKET *PRETEST***



**TREATMENT BIMBINGAN KELOMPOK**  
**DENGAN MENERAPKAN PERMAINAN BAKIAK**





**PEMBAGIAN ANGKET *POSTTEST***

